悪魔城ドラキュラ

千年的咏叹调

■电脑报电子音像出版社

悪魔城ドラキュラ

千年的咏叹调

恶魔城ドラキュラ

千年的咏叹调

contents 目录

恶魔城的轨迹（正传篇）

恶魔城 无罪的叹息——P012–P015

恶魔城传说——P016–P017

恶魔城 暗黑的诅咒——P018–P021

恶魔城传说——P022

恶魔城传说II——P023

恶魔城——P024–P028

恶魔城II 诅咒的封印——P029

恶魔城 白夜的协奏曲——P030–P033

恶魔城X 血之轮回——P034–P039

恶魔城X 月下的夜想曲——P040–P045

恶魔城 被掠夺的刻印——P046–P047

吸血鬼杀手——P048

恶魔城 废墟的肖像——P049–P051

恶魔城 晓月的圆舞曲——P052–P056

恶魔城 苍月的十字架——P057–P060

主　　编：暗　星

责任编辑：陈　欣

出版单位：电脑报电子音像出版社

对外合作：（023）63658933

读者服务：（0931）8674805

印　　刷：深圳佳好印务有限公司

发　　行：（0931）8674805

开　　本：16开　185毫米×260毫米

版　　次：2008年10月第一版

印　　次：2008年10月第一次印刷

印　　张：9

印　　数：0001–3500册

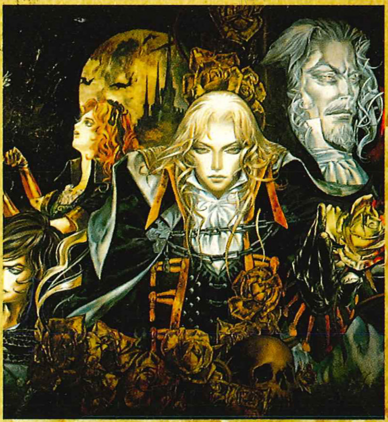
字　　数：20千字

出版日期：2008年10月

定　　价：28元

书　　号：ISBN-978-7-89476-072-2





恶魔城的轨迹（外传篇）

恶魔城 漆黑的前奏曲——P062–P063
恶魔城 暗影命令——P064
恶魔城 月轮——P065
恶魔城 默示录外传——P066–P067
恶魔城 默示录——P068–P069
恶魔城 复苏——P070
恶魔城 审判——P071
恶魔城 王子传奇——P072

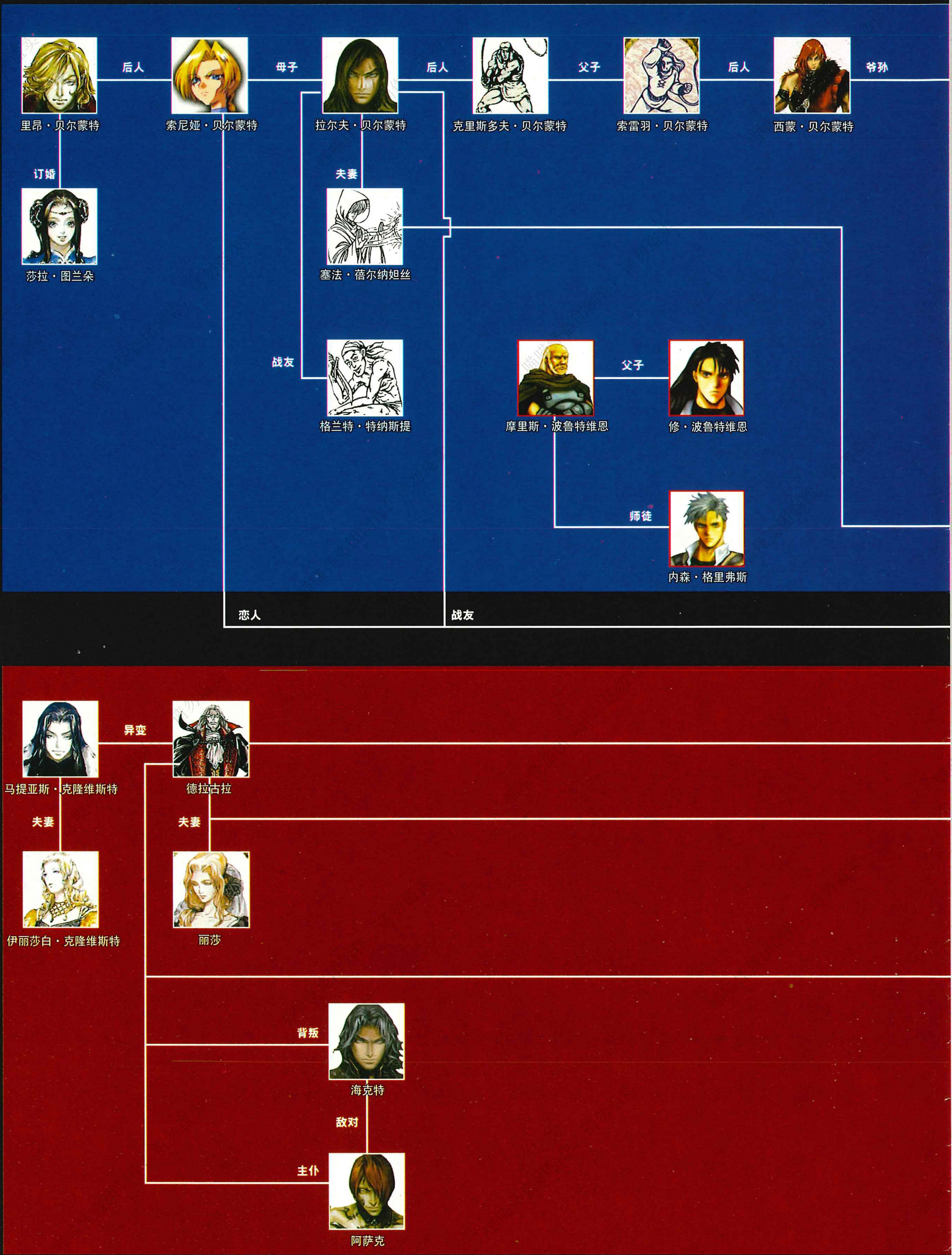
恶魔城图书馆

暗夜嘉年华——P074–P081
世界观解析——P082–P083
圣鞭编年史——P084–P085
恶魔词典——P086–P095
刑法典章——P096–P098
武器宝典——P099–P107
音乐年鉴——P108–P112
同人协奏曲——P113–P117
五十岚孝司——P118
小岛文美——P119
其他画师——P120
山根美智留——P121
矩形波俱乐部——P122

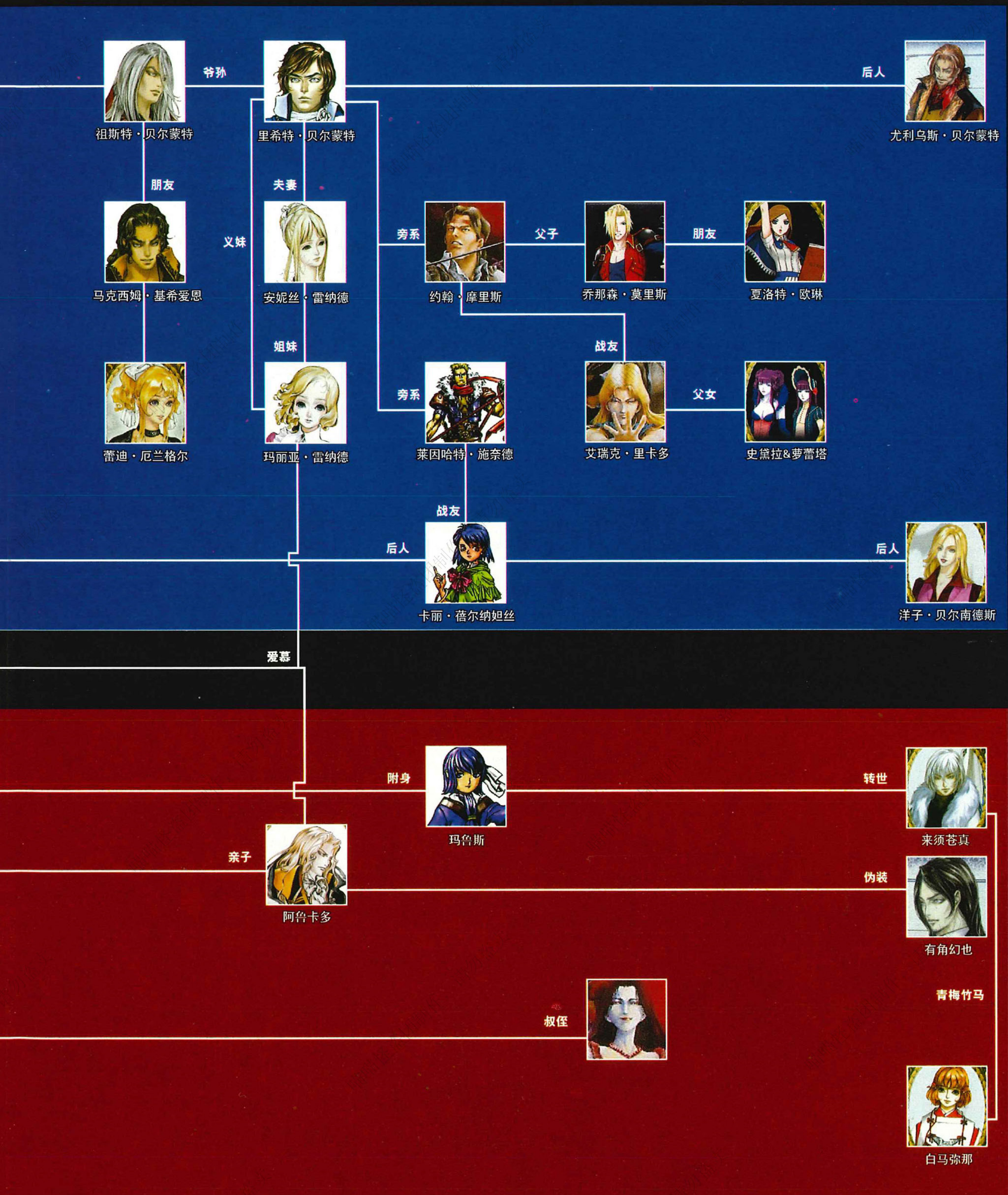
恶魔城绘廊

彩图——P124–P133
《恶魔城 暗黑的诅咒》官方漫画——P134–P141
《恶魔城 月下的夜想曲》官方漫画——P142–P143

喵喵怪盗团制作 请勿盗卖



里昂·贝尔蒙特
后人
索尼娅·贝尔蒙特
母子
拉尔夫·贝尔蒙特
后人
克里斯多夫·贝尔蒙特
父子
索雷羽·贝尔蒙特
后人
西蒙·贝尔蒙特
爷孙
订婚
莎拉·图兰朵
夫妻
塞法·蓓尔纳妲丝
战友
格兰特·特纳斯提
摩里斯·波鲁特维恩
父子
修·波鲁特维恩
师徒
内森·格里弗斯
恋人
战友
马提亚斯·克隆维斯特
异变
德拉古拉
夫妻
夫妻
伊丽莎白·克隆维斯特
丽莎
背叛
海克特
敌对
主仆
阿萨克


爷孙
祖斯特·贝尔蒙特
里希特·贝尔蒙特
后人
尤利乌斯·贝尔蒙特
朋友
夫妻
义妹
马克西姆·基希爱恩
安妮丝·雷纳德
旁系
约翰·摩里斯
父子
乔那森·莫里斯
朋友
夏洛特·欧琳
姐妹
战友
蕾迪·厄兰格尔
玛丽亚·雷纳德
旁系
莱因哈特·施奈德
艾瑞克·里卡多
父女
史黛拉&萝蕾塔
战友
后人
卡丽·蓓尔纳妲丝
后人
洋子·贝尔南德斯
爱慕
附身
玛鲁斯
转世
来须苍真
亲子
阿鲁卡多
伪装
有角幻也
青梅竹马
叔侄
白马弥那

主要角色关系图

黑夜中的盛宴

文：阿修罗

起源

人类的胆子很小，但是却偏偏极富想象力。所以，从太古时代起，人类就为自己创造出了各式各样的神灵魔鬼。那些超乎人类认知的自然现象，统统被归为了神魔之类。不仅如此，人类还用各种文学形式来记录这些诞生自虚无的存在，并且一代代地流传下去。直到有一天，他们自己也相信，这些神魔是的确存在的。

在人类所创造的众多魔怪形象中，吸血鬼算是最为成功的一个。依靠着布拉姆·斯托克的一部《德拉古拉》，吸血鬼获得其他魔怪所无法比拟的地位。与那些满脸血污的低级魔怪不同，以德拉古拉伯爵为代表的吸血鬼获得了不亚于人类甚至超越人类之上的智慧，同时他们地位显贵，又居住在豪华的城堡中，显得如此与众不同。虽然他们的真面目依然是吸食鲜血的可怕魔鬼，但是这一点似乎永远不如他们被诅咒的悲惨宿命来得吸引人。

随着人类文明的进步，吸血鬼的故事不再是一种迷信，而成为了人们茶余饭后休闲娱乐的话题。他们的形象也从人们凭空的想象、文字的描述转到了大荧幕上、电视机中。当电子游戏这种全新的艺术形式、娱乐方式诞生后，吸血鬼们自然也找到了新的舞台来展示他们自己的独特魅力！

诞生



↑至今游戏玩家提起“鞭游戏”首先会想到的依旧是“《恶魔城》系列”，可见其深远影响。

1986年，任天堂8位主机Famicom发售了磁碟机系统。除了任天堂本社由宫本茂亲自操刀的超大作《塞尔达传说》外，另外一款由Konami出品的《恶魔城》也同样吸引了很多玩家的注意力。

游戏中出现了大量幻想中的魔怪，僵尸、美杜莎、弗兰肯斯坦，以及举世闻名同时也是游戏标题的德拉古拉。而玩家要扮演的则是一位叫作西蒙·贝尔蒙特的勇士，前往德拉古拉及其手下无数魔物所盘踞的恶魔城。

在磁碟所提供的“大容量”支持下，元祖《恶魔城》拥有了同期游戏所没有的、充满了真实感的画面，配合素质极高、曲调优美的背景音乐，游戏表现出了令人惊异的恐怖电影式氛围。那阴暗的城堡、残破的废墟、无处不在的魔物、悠扬却又诡异的音效音乐，虽然以如今的目光看起来十分简陋，但在当时这对于游戏玩家来说却是无上的享受！

游戏采用了当时主流的横版动作过关类型。在一个同类型游戏泛滥的时代，如何才能引起玩家的注意呢？虽然《恶魔城》有令人沉醉的画面和音乐，但仅凭这两点就想成为经典是远远不够的！《恶魔城》能够成功，它独特的游戏系统也是不可忽视的一大功臣！

游戏的主角西蒙没有使用枪炮这样的热兵器，也没有使用刀剑这样烂遍大街的冷兵器，而是使用“鞭子”这种独特的武器。除了《印第安纳琼斯》外，鞭子很少作为主角的武器出现，这一独特的设定本身就颇具话题性。而与此同时，西蒙还能够使用飞刀、战斧、圣水、时钟和十字架这5种副武器，通过消耗红心来获得与主武器完全不同的效果，这也是很有意思的一个系统。

游戏的探索性也是很受玩家瞩目的一个地方，虽然同样是过关式的设计，但是《恶魔城》在关卡各处设置了很多隐藏的道具，玩家不走到特定位置或者破坏特定背景物体是无法发现这些道具的。在那个攻略信息极度贫乏的年代，玩家们往往只能依靠亲自试验才能找全这些道具，这使得他们体验到了猛冲破关之外的别样乐趣。而这样的探索性，也为系列后来引入RPG要素打下了坚实的基础。

而这款游戏的高难度也是动作游戏玩家津津乐道的一件事。与流行的《超级马里奥兄弟》及其他动作游戏不同，玩家在《恶魔城》中控制西蒙起跳时，西蒙跳跃的轨迹就已经确定了，玩家无法通过空中的微操作对跳跃轨迹进行修正。这就要求玩家在操作时谨慎地选择自己的举动，胡乱跳跃的下场会非常惨！同时，受到攻击时会被弹飞、落下深坑即死、体力槽制都是本作区别于其他游戏的特色系统，使得玩家在游戏时能够感受到很多不同的游戏体验。虽然游戏难度很高，但是动作游戏高手还是利用独特的游戏系统创造了很多另类的玩法，比如利用受伤时被弹飞的特性走捷径以实现最速通关等……

元祖《恶魔城》是一个不可替代的经典，它奠定了整个系列的基调，确立了恶魔猎人贝尔蒙特家族与吸血鬼伯爵德拉古拉之间的战斗史，也为今后留下了独特的系统、经典的BGM。

一切，都从这里开始了！

发展



↑动画风格的剧情也是《血之轮回》的一大看点。

元祖《恶魔城》开了一个好头，在此后很长一段时间里，这个系列都在元祖的基础上不断调整、修改、改良。

更加精细、富有恐怖感的画面，更加动听、让人过耳不忘的音乐，更加优秀、又保持独特手感的操作，更加复杂、充满挑战性的关卡设计……每一作都更加成熟，每一作都更加完善。虽然有同样的皮鞭、同样的蜡烛、同样的怪物、同样的伯爵，但仅仅是细节的调整也能够令整部作品产生显著的变化。

然而，即使再优秀的东西，连续看上五六年的话也终究要审美疲劳的。同时，整个市场的大环境也在不断变化着：从Famicom中后期开始，STG、ACT这样传统的游戏类型在日本开始出现衰退的趋势，而RPG、A·RPG的形式随着《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《塞尔达传说》这些作品的大卖而逐渐流行起来。

虽然动作游戏依然层出不穷，但是除了核心玩家外，越来越少的Light User会去关注那些还保留着早期高难度模式的动作游戏了。所以，各大动作游戏制作公司纷纷开始寻找、探索新的发展模式。《恶魔城》也不例外！其实这个系列本身就有很多值得挖掘的地方，比如与好莱坞恐怖电影挂钩的氛围、吸血鬼文化的进一步深入、变化多端的隐藏要素……系列第2作《恶魔城Ⅱ》就是一个基于前作操作系统的A·RPG游戏，这充分表明了这个游戏未来发展的无限可能性！

1993年，在PC-E上推出《恶魔城X 血之轮回》。这部作品是系列第10部独立作品（非移植），也是系列首次采用了光盘作为存储媒体的一部作品。

从系统上来说，本作把元祖《恶魔城》所创造的皮鞭战斗系统发挥到了极致，主角里希特新增了多种全新的动作，并引入Item Crush这种大幅强化副武器效果的“必杀技”。同时，游戏还引入了全新的角色玛丽亚，她能召唤四圣兽进行战斗，并能够进行二段跳！新动作的引入使得原本以高难度著称的“《恶魔城》系列”从本作起开始出现了变化：对于习惯于动作游戏的玩家来说，本作的难度只能算是中等；


↑《血之轮回》在人物塑造上也颇为成功，玛丽亚的音痴属性在如今看来都萌点十足。



↑艾瑞克的魔枪为何与德拉古拉伯爵之子同名至今都是个谜。

而对于新手来说，虽然也算不上简单，但绝对不至于令人玩不下去。难度调整的同时，关卡设计也进一步得到了进化，玩家可以在游戏中通过特定道路进入隐藏的里关卡，或者救出NPC以换取武器的升级、触发不同结局……而光盘媒体的引入，为本作提供了更大的发挥空间：真人语音、动画剧情以及CD音源的BGM。众多媒体纷纷把本作评为PC-E上最出色的动作游戏，在二手市场中本作也成为了游戏收藏者们眼中的抢手货。

1994年，Mega Drive版《吸血鬼杀手（Vampire Killer）》推出。这一作另辟蹊径，在剧情上做起了文章：事件的时间地点被设定在了第一次世界大战期间的欧洲，主角也从贝尔蒙特家的人变成了旁系的乔尼 莫里斯和使用魔枪Alucard Lance的美青年艾瑞克·里卡多。与《血之轮回》中的隐藏角色玛丽亚不同，本作首次采用了双主角制，玩家在开始游戏时必须选择乔尼与艾瑞克其中一位来进行游戏，两人的操作方式完全不同。游戏在开发阶段时还通过MD专门杂志与玩家进行互动，募集玩家希望出现在游戏中的敌方角色和关卡的特色陷阱。虽然游戏没有冠上"恶魔城"之名，一些细节之处也与原来的几部作品略有区别，但是不可否认，本作也是系列中极为出色的一部作品。作为MD上惟一一款《恶魔城》，本作的拥趸其实也不在少数！

1995年，《血之轮回》移植至Super Famicom上，成为SFC上第二部《恶魔城》作品，命名为《恶魔城XX》。《XX》启用了著名插画家山田章博为游戏设计封面，但是因为SFC卡带容量的问题，PC-E原版中众多精彩的要素被删除了，不过SFC所拥有的众多机能使得游戏在画面表现效果上要强于PC-E原版。因为差异众多，《XX》基本上是被作为《血之轮回》之外的一个独立作品来看待的。同时，由于《血之轮回》只在日本发售过，所以对海外的《恶魔城》爱好者来说，《XX》才是第一次表现里希特·贝尔蒙特与德拉古拉伯爵之战的游戏。



↑山田章博的偏西方画风给欧美玩家留下了深刻印象。

变革

1997年，彻底改变了系列发展方向的作品出现了。这就是《血之轮回》的续作《恶魔城X 月下的夜想曲》！

虽然游戏的故事设定紧接着《血之轮回》，虽然游戏的序章再现了《血之轮回》的最终战，但是《月下的夜想曲》却是一部真真正正的颠覆之作！

完成序章之后正式进入游戏时，玩家会发现游戏真正的主角是一个拿着剑和盾的小帅哥，而他的真正身分正是德拉古拉伯爵的儿子——阿鲁卡多。再往后玩下去，更多让老玩家感到惊异的事情发生了：阿鲁卡多会跑步！跳在空中还能控制方向和落点！输入特殊指令可以放必杀技！打倒敌人会掉道具得经验！阿鲁卡多可以装备武器防具，还能升级长能力！整个恶魔城都是开放地图可以随便乱跑……

太多的不同了！也许有很多老玩家无法接受不用鞭子的《恶魔城》，但是更多新玩家从此投入了《月下的夜想曲》的怀抱！



↑阿鲁卡多其实早在《恶魔城传说》中就曾登场，不过那时的造型与《月下》相比实在有些惨不忍睹……



↑《月下的夜想曲》标志着《恶魔城》巅峰时刻的到来。

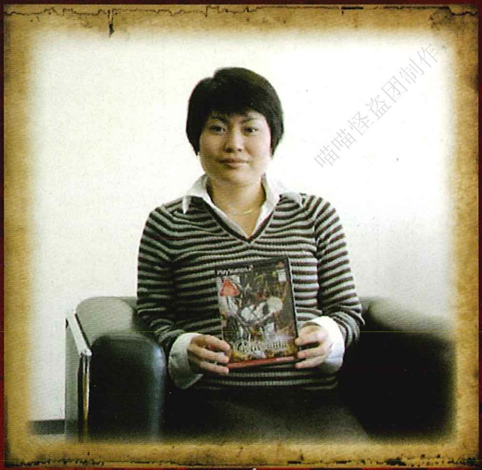
从《心跳回忆》发家的五十岚孝司作为本作的导演，从各方面改革了这款系列的最新作。横向卷轴过关制的ACT游戏变成了开放地图探索型的A·RPG，难度大幅度下降换来的是操作感大幅上升，解谜要素大幅强化，主角的动作模式更加多变……比起以前的《恶魔城》，本作对新玩家来说更加容易上手。从最初的等级开始不断收集武器防具、强化能力，由此给玩家带来的渐进式的代入感和探索城堡的神秘感也是单纯的动作游戏类型所无法给予的！虽说游戏看上去有点任天堂的地图探索型ACT游戏《银河战士》的影子，但是当你深入玩下去去就会发现，这的的确确是一款《恶魔城》，哪怕它和过去的作品“看”上去完全不同！

曾经为《心跳回忆》撰写过剧本的五十岚孝司再一次发挥了自己的强项，剧情在《月下的夜想曲》中不再只是简单的几句背景故事介绍文字或者几张插画，玩家要在游戏的过程中亲自参与到其中。而且游戏隐藏了众多的秘密，如果玩家无法解开全部谜题，不仅无法进入逆恶魔城进行游戏，更无法看到游戏真正的结局！

给《月下的夜想曲》的转型成功创造了条件的，当然不仅仅是五十岚孝司所带来的系统变革和剧情进化，小岛文美女士的插画及山根美智留女士的音乐也是让其受到众多Fans追捧的重要原因！

《月下的夜想曲》之前的《恶魔城》，走的是硬派、恐怖的路线，无论是游戏画面还是宣传插画，都在渲染那种恐怖、诡异的氛围。而小岛文美华丽、耽美的油画绘法则恰如其分地配合了游戏主角的变更，完美地刻画出了阿鲁卡多命运多桀的黑暗贵公子形象。本来《血之轮回》时制作组就尝试过动画式插入剧情的表现方式，但是玩家对此的评价并不算太高，所以在本作中又进行了不同的尝试。《月下的夜想曲》中阿鲁卡多那种冷峻却又蕴藏着感情的形象，正具有当时社会流行、少男少女追捧的偶像气质，所以瞬间吸引了这个群体的玩家，为了《恶魔城》的Fans引入了新鲜的血液。

《月下的夜想曲》的音乐也是一大特色。实际上从元祖《恶魔城》开始，这个系列的音乐一直都是相当出色的。系列早期作品的《Vampire Killer》、《Blood Tears》等名曲早已成为了名曲，资深Fans基本上都可以哼上几句。山根美智留为《月下的夜想曲》所谱写的众多BGM曲风多变，借助CD-ROM的大容量以交响乐等多种经典乐曲形式来烘托游戏的气氛，与游戏的标题互相呼应。当玩家在恶魔城各处行动时，背景音乐也会随场景更换，时而悠扬，时而紧张，颇动人心弦。



喵喵怪盗团制作

↑与小岛文美一样，山根美智留自《月下》之后也成为该系列音乐的最佳代言人。



↑自《月下》之后，小岛文美也成为了该系列玩家心中人设的不二人选，直至今时今日。

成熟



↑换掉小岛文美的人设也是传达给玩家一种"变革"的感觉，可惜此举并没有取得预期中的成功。

《月下的夜想曲》综合素质如此之高，以至于它不仅成为了一个里程碑式的作品，也成为了一个后来者无法逾越的巅峰。本作之后，N64版的《默示录》及其外传、PS2上的两部作品采用了3D技术进行制作，探索《恶魔城》的全新发展方向。然而，这几部作品都无法得到玩家的广泛赞同。当然，这几部3D作品本身也有不够完善的地方，但是真正看到其可取之处的玩家实属少数，更多的人在《月下的夜想曲》之后只希望看到能够再现《月下》经典的东西，而不是带有实验性质的全新作品。

《月下的夜想曲》替换了旧系列在大部分玩家中心目中的形象，地图探索型A·RPG成为了《恶魔城》的代表类型。从《月轮》到即将发售的《被掠夺的刻印》，近年来推出的新作基本都采用了这样的类型，即使是3D的PS2版两部作品，同样也保留地图探索及RPG要素。设计小组在地图结构设计、角色能力的升级模式方面也越来越得心应手。不过，所有这些新作品的基本模式与《月下的夜想曲》相比都没有太大的变化。

从《月轮》开始，每一代《恶魔城》都在系统上做文章，以此来吸引玩家的注意力。《月轮》的DSS系统、《白夜的协奏曲》的魔法融合系统、《晓月的圆舞曲》及《苍月的十字架》的战魂系统、《废墟的肖像》的同伴协力系统、《暗黑的诅咒》的使魔系统、《被掠夺的刻印》的刻印系统，每一种新系统都有自己的特色，但是却很少有连续使用多次的例子——《苍月的十字架》沿用了前作《晓月的圆舞曲》的战魂系统，一来是因为剧情上的延续性，二来也是因为这部作品还有触摸操作这样一个新的卖点。这样的安排自然希望通过新鲜的要素来保持对老玩家的吸引力，毕竟排除掉这些系统外，《月下的夜想曲》以来的《恶魔城》的进化实在太小了。

当我们用"成熟"这个词来形容这个系列的时候，同时也暗示了它的发展之路即将走到尽头了。现在的《恶魔城》不缺少支持它的玩家，不缺少每作不同的新系统，缺少的是一个新的方向。随着次世代主机的性能不断加强，《恶魔城》必须选择自己未来的发展方向：进化为3D，或是在2D的道路上继续走下去。

3D化是一个大趋势，而且给制作小组发挥的空间更大，无论是画面的表现力还是系统的拓展性都可以做到很强。但是，从之前几作3D《恶魔城》的实际效果，现在的制作小组对于3D动作游戏的把握还不够到位。要想真正做出优秀的3D《恶魔城》，除了引入更加出色的开发人员外，可能还有很长的路要走。至于2D，如果今后《恶魔城》继续走掌机低成本制作的老路，那么它只会一点点把自己的老本吃光。但是，如果要制作次世代级的高清2D画面，恐怕投入以及制作周期都要比3D化还要来的多得多！

《恶魔城》诞生至今已经超过20年了，虽然依然有很多玩家在支持这个系列，但是它在游戏界的总体影响力已经大不如从前了！尤其是在日本市场，很多没有好莱坞经典怪物电影观看史的年轻人都不买《恶魔城》的帐。所以，系列制作人五十岚孝司曾一度想把日版标题《恶魔城》与美版《Castlevania》相统一，因为如今这个诞生自日本的游戏系列在海外的影响力倒更高一些。但是，在经历了数作的改名之后，《恶魔城》在日本还是没有什么起色，不仅没有吸引到新玩家，反而让老玩家觉得不满。于是日版又重新用回了《恶魔城》这个标题，这次改名也成为一个可笑的闹剧。

这次事件实际上告诉我们一个道理：光做表面功夫就像改变现状是不可能的。《恶魔城》需要的不是改名，而是改革！牢记以前失败的教训，忘记以前取得过的成就，抱着从头来过的决心，开发出真正有趣而且具有划时代意义的作品——这才是五十岚孝司及所有《恶魔城》开发人员当前急需做的事情！

能一直玩到"月下like"的作品虽然也不是什么坏事，但是最好能有些稍微不同又同样有趣的《恶魔城》可玩。也许这个要求看上去模棱两可，但它绝不是对开发人员的苛求，只是一个一直以来支持着这个系列的老玩家发自内心的想法而已！

恶魔城的轨迹

Castlevania

正传篇

1094年 恶魔城 无罪的叹息

故事简介

在那个君权主义正在逐渐弱化的遥远时代中，封建领主们开始扩充自己领土的势力。最初骑士们只是保护着自己领主的领地，但当到了11世纪后期时，他们的职责已经变成了捍卫和平。他们被认为是勇气和荣耀的化身，并且以上帝的名义与异教徒们展开了交锋。

在这个时代中，一个骑士团由于两个男人的存在而变得不可战胜：里昂·贝尔蒙特——无所畏惧，拥有超强战斗能力的战士；马提亚斯·克隆维斯特——天才的战术家，不过他的博学也使他对这个无知的社会产生了疑问。他们彼此间完全信赖并有着深厚的友谊。可在一场战役胜利后，马提亚斯却得知他最爱的妻子——伊丽莎白突然去世的噩耗，这也令万分悲痛的他自此卧床不起。

那以后，一年过去了……

里昂·贝尔蒙特的领地中出现了袭击百姓的怪物，但是教会却迟迟没有批准他出兵的请求。当他从好友马提亚斯那里得知自己的未婚妻莎拉也被恶魔掳走时，他的命运便发生了天翻地覆的变化。

战斗的舞台是位于被称为“永远之夜”的漆黑森林中的吸血鬼城堡，也就是人称“恶魔城”的地方。里昂从炼金术师——雷纳尔多·冈道尔菲那里得到了一条强大的圣鞭，并凭借此来到了城主——沃尔特·贝恩哈德的面前。但他不知道的是，等待着他的，将是一出更大的悲剧……

虽然里昂救出了莎拉，但令他震惊的是，莎拉即将变成吸血鬼。想要令莎拉恢复原样就只有杀死沃尔特，可如今的圣鞭根本就不可能伤害沃尔特分毫。而令圣鞭达到完全形态的方法只有一个——他要找到一个被污染的灵魂，这个灵魂必须深爱着里昂，完全地信赖他，而里昂也要爱她、信赖她……也就是说，里昂必须要亲手杀死自己最心爱的人。

得知了这一切的莎拉自愿献出自己的灵魂与里昂签订血之盟约。里昂强忍着悲痛杀死了自己的未婚妻，而她那被吸血鬼诅咒的灵魂则永远地留在了里昂手中的圣鞭里。就这样，传说中的圣鞭——吸血鬼杀手（Vampire Killer）诞生了……

愤怒的里昂以圣鞭消灭了沃尔特，可就在此时，一件意想不到的事情发生了。突然出现的死神吸收了沃尔特的灵魂，并且将它献给了猩红之石的魔王——里昂最好的朋友，原骑士团成员马提亚斯。自从妻子伊丽莎白死后，马提亚斯便发誓要向上帝复仇，而至今为止发生的一切都是他在幕后一手策划的。

从这一天起，贝尔蒙特家族与吸血鬼之王德拉古拉间的漫长战争正式拉开了帷幕……

日版名：	キャッスルヴァニア	美版名：	Castlevania：Lament of Innocence
机　种：	PS2	发售日：	2003年11月27日（日）/2003年10月21日（美）/2004年2月11日（欧）

日版	美版	欧版
Castlevania	Castlevania Lament of Innocence	Castlevania

人物简介



里昂·贝尔蒙特

与“骑士”之名相称的正义热血男子汉，16岁加入骑士团后屡立战功，且从未被敌人击败过，于是被领主授予男爵的爵位。对于自幼失去双亲的里昂来说，没有谁会比未婚妻莎拉来得更为重要。为了救出被吸血鬼绑架的莎拉，里昂宁愿牺牲自己的爵位也要前往恶魔城……



马提亚斯·克隆维斯特

32岁的天才战略家，同时也是里昂的亲密战友。某次出征中，马提亚斯的爱妻伊丽莎白不幸病故，悲痛欲绝的马提亚斯决定变成吸血鬼来向夺走伊丽莎白的神复仇。为此他不惜利用了自己的好友和他的未婚妻，使自己转生成为吸血鬼。从此，这对曾并肩作战的好友走上了兵刃相接的道路。



雷纳尔多·冈道尔菲

住在恶魔城附近的神秘炼金术师。5年前，雷纳尔多的妻子和儿子被变成吸血鬼的女儿杀死，雷纳尔多使用炼金术炼制出了一条可以杀死吸血鬼的鞭子，并用它击败了自己的女儿。然而雷纳尔多深知自己的能力还不足以消灭恶魔城的统治者，所以他将鞭子交予了前来救助未婚妻的里昂。



沃尔特·贝恩哈德

居住在恶魔城中的吸血鬼，年龄不详。沃尔特的魔力非常强大，在他的支配下，恶魔城及其周边森林永远笼罩在无尽的黑夜当中。在马提亚斯的劝说下，沃尔特将莎拉诱拐到了城中，引诱里昂前来。不想这一切都是马提亚斯的阴谋，玩火自焚的沃尔特最终也被马提亚斯夺走了灵魂。



莎拉·图兰朵

里昂年仅18岁的未婚妻，是当地一位富商家的女儿。虽然生活富足，但莎拉的身上并没有富家弟子的傲慢与跋扈，相反时常热心帮助周围有需要的人，是位非常善良的女孩子。可是这样一位美丽纯真的少女却成为别人复仇的工具，悲惨的命运令人唏嘘不已。



伊丽莎白·克隆维斯特

马提亚斯的爱妻，仿佛圣母一般的女性。在马提亚斯出兵期间突然身染急症过世。

游戏简介

在距离N64版两代试水之作推出近4年之后，Konami的“《恶魔城》系列”终于再次以全3D形式重新出山，这就是PS2上的第一款系列正统续作《恶魔城 无罪的叹息》。Konami神户分社在完成了2款GBA版2D作品的开发后，再次开始了对“《恶魔城》系列”3D化的挑战。

玩家在游戏中的目标是控制贝尔蒙特传说的始祖里昂·贝尔蒙特，以任意顺序完成位于恶魔城中的5个关卡，消灭隐藏在各关卡最深处的5个BOSS级守卫。当完成上述所有工作以后，玩家就可以开启通向城堡最顶层的道路，前往最终决战的战场。由于5个关卡必须借由城堡的入口大厅连接，所以本作实际上并不像其他3D作品那样能够让玩家真正地自由探索，每完成一个关卡都必须返回大厅才能继续前进，这一点令人感觉比较诡异。

主人公里昂最初的武器是炼金术之鞭，他可以借助鞭子发动少量连续攻击，不过要想挑战不断增强的敌人，玩家必须充分利用本作中那个简单到不能再简单的成长系统——通过不断学习新的攻击和防御（回避）技能来提高战斗力。里昂的鞭子拥有轻、重两种攻击方式，按照一定的规律和节奏组合即可发动丰富多彩的连续技。此外，里昂还可以通过装备在手臂上的护甲防御所有正面攻击，如果能在敌人发动攻击的瞬间发动防御，不仅可以在不受伤的情况下化解攻击，还能给部分敌人造成短暂的硬直并回复部分魔法槽。6种副武器和7种魔导器也是战斗中必不可少的装备，前者诸如斧头、匕首和十字架等，可以有效延伸里昂的攻击范围或提升攻击效果，而后者则是消灭一些特殊敌人或通过特殊机关的关键。

尽管这是一款全3D游戏，但实际上《恶魔城 无罪的叹息》从游戏方式角度来看依然是2D风格的。游戏注重的是让玩家在不断的战斗中体验操作的紧张和快感，在动作的设计上相当出众，特别是在游戏的中后期，你可以发动许多相当帅气的地面或空中连续技，制造行云流水般的华丽攻击效果。但相比以往《恶魔城》作品中对跳跃的高度要求，本作中考验连续跳跃的场景非常少，再加上自动视角的切换时常不到位，所以会导致视觉错位和操作失误。不过即便是失败了也没什么惩罚，一切只是从头开始而已。

相比起《月下的夜想曲》等成功的前作，本作的RPG要素可以说少得可怜。主角里昂几乎没什么成长要素，不断的战斗也没有经验值可以累计，惟一可以提升的生命值、红心和魔力值，也完全依靠收集关卡中数量稀少的上限增加道具。虽然本作也有装备品和魔导器的概念，但实际上能够收集的装备非常稀罕，全部主武器算上剧情获得的加在一起也只有5种。至于魔导器就更加令人无奈，因为里昂能够发动的魔法威力实在是弱得可以，但魔力槽的消耗速度却快得惊人且恢复起来十分麻烦。技能型的魔导器在流程中的使用非常有限，优点是你几乎不会碰到因为缺少某种魔导器而被困在某个区域内无法继续前进的情况，缺点是大部分关卡都不需要什么思考，只要直线前进就好。

总体来看，《恶魔城 无罪的叹息》的画面流程自如（大部分情况下为60帧/秒），动作性较强，BOSS战设计出色，但成长要素不足，关卡较少且场景重复严重，让人感觉有偷工减料的嫌疑。游戏的音乐一如既往地优秀，在营造气氛上起到了非常重要的作用，英、日语的配音效果也都不错，但相比之下，剧本设计的就显得有些粗糙和简单。

美日版差别

本作的美、日版均使用了Castlevania这个主标题，且所有人物的姓名均没有差别，但日版取消了副标题，实际上是在提醒日本玩家：本作是讲述系列起点的作品。本作的美日版均支持双语语音，而且还可以选择过场动画的字幕。在日本，本作分为了两种规格发售，即只包含游戏和说明书的普通版，以及除上述内容外附加原声音乐CD、主题年历和设定画集的限定版。在欧洲，游戏的标题依然是Castlevania，惟一的区别是欧版取消了日语语音，另外欧版也有自己的限定版套装。

《恶魔城 无罪的叹息》

IGA x山根 游戏制作访谈

“《恶魔城》系列”作品中有很多给玩家留下深刻印象的名曲，这系列作品也有着众多的音乐爱好者。关于本作中的音乐制作，让我们听听负责为《恶魔城 无罪的叹息》制作全部乐曲，并与“《恶魔城》系列”历代作品都有着密切关系的作曲家山根美智留女士和制作人五十岚孝司（以下简称“IGA”）先生是怎么说的吧。

全篇几乎都是原创乐曲

——首先关于《恶魔城 无罪的叹息》中的乐曲，从IGA先生方面提出了什么样的要求呢？

山根： 最开始他的要求是“因为本作十分重视战斗部分，请为每一位BOSS制作一首曲子”，而且“希望你能为游戏中的每一块区域制作一首曲子……如果可以，最好是每块区域两首”，此外“请不要使用过去的曲子”。本作的故事情节是历代的开端，剩下的就全都交给我自由发挥了。

IGA： 由于我是被委托对制作好的东西进行修改，所以我请求创作了最终舞台中两首曲子中的一首。在抵达最终舞台前是一段非常悲伤的剧情，主角里昂也是从那时起决心去挑战最终BOSS。但一开始创作出的曲子有种非常平静的感觉，所以我要求“请再创作一首稍微有些热烈的曲子”，于是便有了“里昂的旋律”。

山根： 那是我非常喜欢的一首曲子。

IGA： 由于本作是PS2上首款《恶魔城》，因此要给玩家一种焕然一新的感觉，导演委托我“不要对过去的曲子进行改编”，所以只有在片尾播放制作人员名单时故意使用了对之前曲子进行改编的旋律。这是也导演的要求，他想制作出“之前用全新的原创乐曲，最后用改编曲”的演出，最开始我甚至直接使用了FC版《恶魔城》的曲子（笑）。

山根： 开始时我们都打算直接使用过去的曲子，不加以任何形式的改编，虽然这样会使FC时代的老玩家倍感亲切，但是新玩家却会觉得一头雾水，因此我们就打消了这个想法。虽然在游戏二周目附赠的曲目中还有一首对之前的旋律进行混音的曲子，但在一周目中基本上全都是原创乐曲。

——山根小姐参与过众多“《恶魔城》系列”作品的制作吧？

山根： 在我加入Konami公司时，《恶魔城》这个系列就已经存在了，由于游戏中的音乐非常棒，因此那些乐曲还被使用到新员工的培训中。后来制作Mega Drive版《吸血鬼杀手》时，营业部的同僚曾经对我说过“这个游戏的音乐是非常重要的”，这句话让我感到很大压力。还有在之后与IGA先生一起制作PS版《恶魔城 月下的夜想曲》时，由于和之前系列作品风格不同，我也感到压力非常大。

IGA： 在那之前的“《恶魔城》系列”作品中，经常会使用一些对过去的旋律进行重新编排的乐曲，但是在制作PS版《恶魔城 月下的夜想曲》时，制作小组的成员都有一种“想要改变”的想法。关于乐曲，导演萩原先生说过“请创作出与以往作品截然不同的乐曲吧”，因此虽然此前我还想着继续以往的做法，但是从那时就开始打算做出全新的改变了。

山根： 我当时还不知道究竟该做出什么样的改变，所以我一边去询问大家的意见，一边在心里回味整个游戏的世界观，并找出那些能够做出改变的地方。我也知道万事开头难，不过当初也的确感到十分不安。

——那么本作中的压力又如何呢？

山根： 我在前面的两作（GBA版的《恶魔城 白夜的协奏曲》和GBA版的《恶魔城 晓月的圆舞曲》）中的任务只是作曲，而将其应用到实际作业中的则是其他音效制作小组的工作，所以我还是比较轻松的。回想起制作PS版《恶魔城 月下的夜想曲》时就太辛苦了，我还要负责制作音乐之外的其他效果音，工作量一下子增加了好多，加之因为之前并没有处理过大量的声音数据，所以总是手忙脚乱的。所幸这次《恶魔城 无罪的叹息》的效果音和声音编辑工作是由其他人来负责的，我又能够悠闲而专心地创作乐曲了。从这个角度来看，我觉得制作这次作品的压力还算是比较少的。

——实际作业大概花费了多长时间？

山根： 录音和混音，以及与工程师们一起的作业，再算上作曲之外的工作，大概花费了十个月到一年的时间吧。

——本作要对应杜比定向逻辑II（注1），那么在乐曲的制作方面有什么改变吗？

山根： 没有，这与杜比定向逻辑II没有什么关系。对于这次效果音和乐曲负责人的我来说，如果在一个场景中需要加入水声，我在制作这一

场景的乐曲的过程中就会一直思考"要不要在这个地方加入水的声音呢"。虽然我所创作出的乐曲中并不会加入旋律之外的声音，但是往往都要考虑到添加了效果音之后的整体效果。

IGA：杜比定向逻辑II主要会应用在效果音的制作上。音乐的作用虽然是调节游戏的气氛，但是通常情况下都不会太过突出，一般我们会将音乐很好地隐藏在背景中，然后只让效果音在玩家的耳边响起。

山根：在杜比定向逻辑II对应的环境中进行游戏时，乐曲会显得更加真实与立体，并带有环绕效果，会让玩家体验到一种空间感。

《恶魔城 无罪的叹息》中乐曲的理念与时代背景的精华

——前半部分很多场景都没有音乐，因此比较安静，整体气氛会随着游戏的展开慢慢地热烈起来。

山根：本作是整个系列的开端，是发生在11世纪的故事，所以音乐刚开始有些超现实主义风格，继而慢慢朝着《恶魔城》世界观转化。序章是以合唱曲的和声以及稍显怪异的环境音乐等安静的部分作为开端，随后逐渐变得华丽起来。但如果都是铿锵有力的音乐就会使玩家感到疲惫，所以我们准备了一两首安静的、比较重视营造氛围的曲子。另外，很多区域的场景都非常漂亮，所以我也非常重视音乐与舞台之间的搭配。这次在过场剧情部分也加入了音乐，角色的感情会随着剧情的发展逐渐变得高涨，所以我们特别制作了表达激烈情感的曲子。

——我认为所谓的系列作品就是要有统一的主题，如果这些东西逐渐消失，在制作上将会非常辛苦，到那时你们该如何来进行创作呢？

山根：因为现在的硬件设备在不断地进化着，所以制作上的表现空间也在不断扩展。今后我想要试着加入歌曲以及非管弦乐（注2）等表现方式，当然游戏的制作方面也会加大力度，如果故事的时代设定发生变化，那么我还可以配合着剧情改变表现方式，所以我觉得不会有问题的（笑）。

——在工作时，您会在观看具体图片的基础上再进行创作吗？

山根：由于这次的设定图很快就画出来了，所以我在创作之前进行了参考。在这些图片没有绘制好的情况下，我会找设计人员索取一些西洋风格的花纹照片和宫殿照片，做到胸有成竹之后再进行创作。

——创作11、12世纪的曲子给您的感觉是什么样子的？是简单，还是困难？

山根：我在大学时学的就是作曲专业，当时所积累的知识发挥了很大的作用，所以创作这种带有哥特感觉的古典风格乐曲并不困难。虽然只靠在学校学到的东西是远远不够的，但是能够灵活运用这些基本知识创作出《恶魔城》的音乐，这种感觉实在太棒了。

——那个时代的曲子在构成上有着怎样的特点呢？

山根：比如旋律在变成合声之前只是单一旋律的格利高里颂歌（注3），随着继续发展，旋律就变成了二重、三重或者多重感觉的巴赫风格，接着发展下去就是莫扎特和贝多芬。西方音乐是以教堂音乐作为开端，逐渐衍变成宫廷音乐，也许我们可以说《恶魔城》的音乐精髓中就存在着这些元素。

——那么最后请对我们的读者说几句吧。

山根：这次《恶魔城 无罪的叹息》的音乐，我们吸取了之前历代作品音乐中的精华，并加入了各种新的尝试，这是我们用心做出来的作品，所以希望各位玩家能在游戏的同时享受这些音乐。请各位多多关照。

——十分感谢您们能接受我们的采访。



※注1
杜比定向逻辑II：杜比定向逻辑II技术可以将任何高品质的立体声（双声道）电影与音乐节目处理成有5个全频带声道的环绕声。作为一种矩阵环绕解码技术，杜比定向逻辑II可以识别自然存在于立体声节目中的方向信息，并且利用这些信息给你带来五声道环绕声播放体验。

※注2
非管弦乐：指的是使用管弦乐队之外的音源制作出的电影原声音乐，其中包含了主题音乐和背景音乐等内容。

※注3
格利高里颂歌：6世纪—12世纪，教堂中经常咏唱、并被用在天主教教会典礼上的单声圣歌。配合着教会的调式，一般都是单音·无伴奏的歌。

喵喵怪盗团制作 请勿盗卖

1476年 | 恶魔城传说

故事简介

1476年，罗马尼亚东部特兰西瓦尼亚山区内有一个叫做瓦拉几亚的小国。在这里，有史以来人类与吸血鬼之间最大规模的战争爆发了。瓦拉几亚的统治者——率领着魔物军团的吸血鬼伯爵德拉古拉因为自己的人类爱人丽萨被宗教裁判所以魔女的罪名处死而开始暴走。他派出大批魔物军团展开了对人类的杀戮。在确认德拉古拉是吸血鬼后，东正教教会派出了讨伐军。然而，德拉古拉一方有着无比强大的优势，人类的反抗根本不足以对抗来自魔界的力量。东正教会派往除魔的圣骑士团顷刻间便全军覆没，整个欧洲都陷入了恐慌之中。

而就在人类看来已经毫无胜算，只剩下无尽的黑暗和悲叹时，一位英雄出现了。他就是正统的吸血鬼猎人——拉尔夫·C·贝尔蒙特。贝尔蒙特家族是欧洲最著名的吸血鬼猎人世家，从11世纪起就一直从事着狩猎吸血鬼的工作。

在战斗中，拉尔夫遇到了三位与他抱着相同目的的同伴：能借助大气之力使用魔法的僧侣塞法·蓓尔纳妲丝；反抗伯爵却被变为怪物的瓦拉几亚居民格兰特·特纳斯提；以及德拉古拉伯爵与丽萨之子，拥有一半人类血统的吸血鬼阿鲁卡多。

正如所有的传说一样，正义最终战胜了邪恶。自此，贝尔蒙特家族的世代传人被教皇赐予了“吸血鬼猎人”的神圣称号。

日版名：	悪魔城伝説	美版名：	Castlevania III: Dracula's Curse
机　种：	FC	发售日：	1989年12月22日（日）/1900年9月（美）
日　版		美　版	
悪魔城伝説		Castlevania Dracula's Curse	

人物简介



拉尔夫·贝尔蒙特

贝尔蒙特家族的正统吸血鬼猎人，年仅20岁的他便拿起祖先遗留的圣鞭开始了与吸血鬼的战斗。



塞法·蓓尔纳妲丝

正教会派出的吸血鬼猎人，拥有强大的魔法。在战斗结束后与拉尔夫结为夫妻。



格兰特·特纳斯提

因反抗伯爵而被变成怪物的青年，被拉尔夫救出后与同伴一起击败了德拉古拉伯爵。



阿鲁卡多

德拉古拉伯爵与人类妻子丽萨的孩子，此时的他被设定成一位黑发美青年，与之后《月下的夜想曲》中的造型相差甚远。

喵喵怪盗团制作

游戏简介

在经历过《恶魔城II 诅咒的封印》中对冒险要素的新尝试后，Konami在FC版系列续作《恶魔城传说》上再次回归了其以往的经典模式，即以动作性为主导。玩家要操纵拉尔夫·贝尔蒙特（美版为特雷弗·贝尔蒙特），通过全部16个满是各种经典杂兵、机关陷阱和强力BOSS的关卡，不断前进直至抵达恶魔城的最深处，并消灭潜伏在那里的德拉古拉伯爵。

在故事背景方面，本作的年代设定比前几代《恶魔城》作品中西蒙·贝尔蒙特生活的时代早200多年，选择了西蒙的祖先拉尔夫·贝尔蒙特作为主角，且本作中出现的几个角色，后来均成为了“《恶魔城》系列”中具有中流砥柱作用的重要人物，在多部作品中都能看到他们的身影。

游戏的精妙之处在于玩家选择以怎样的方式完成流程。主人公拉尔夫有4条基本路线可以选择，其中分别包含了为数众多且风格迥异的场景，但不管选择哪条路线，都会有高难度的关卡需要挑战。在这4条路线中，主人公拉尔夫都有机会遇到全部3名伙伴中的至少1名，这就意味着流程中会有多个协作游戏的部分，不过每次都只能在规定的关卡范围内选择其中1名角色。

当通关一次之后，玩家可以选择与之前参加德拉古拉伯爵最终决战的伙伴一起重新开始游戏（但中途将无法选择其他伙伴）。二周目的游戏难度要更高，而且流程中会出现许多一周目中看不到特殊敌人，进一步增加了玩家的挑战欲望。

美日欧版差别

本作的日版与美版有不少差异：

1）主要角色的名字不同：日版中主人公名叫拉尔夫·贝尔蒙特，在美版中被改为了特雷弗·贝尔蒙特。

2）部分敌人的外观和动作不同：两个版本中包括丧尸、泥人和木乃伊在内的许多敌人动作都存在细微差别，另外BOSS里维亚桑的外观和部分招式的效果在两个版本中也有区别。

3）美版中的驼背男在日版中被换成了小鬼。

4）格兰特主武器不同：日版中格兰特投掷匕首攻击，但在美版中改为了使用匕首突刺。

5）音效不同：由于在FC卡带中加入了一个名为“VRC6”的芯片（由Konami开发），因此日版的声音和背景音乐效果要好于美版。

6）格兰特副武器不同：由于在日版中格兰特的主武器就是投掷匕首，所以他的副武器只有斧头和怀表。

7）部分敌人攻击的模式切换和发动时机不同，部分道具的放置位置以及可破坏烛台、墙壁的位置不同。

8）颜色不同：美、日版中许多场景和敌人的色彩都不相同（比如幻影蝙蝠），另外日版中部分场景的细节特效不如美版。

9）日版中的美杜莎可以看出更明显的女性特征。

10）水龙在向下喷射火焰时的持续时间更长。

11）BOSS木乃伊投掷碎布片攻击时的方式不同：日版为上下分开，美版为波浪型长条。

12）美版二周目增加了骷髅头、铠甲骑士和长袍丧尸。

13）攻击判定不同：日版中丧尸龙和骸骨龙王的受攻击有效判定为全身，但在美版中只有头部。

14）日版中幽灵眼球和掷骨头骷髅的攻击动作增加了专门的音效。

15）与德拉古拉伯爵的决战，美、日版中挂掉后再次出现的场景不同。

16）美版中的裸体镜头和涉及宗教含义的标志都被进行了含蓄的处理，但在日版中没有这种情况，比如日版中的裸体女性雕塑在美版中是穿衣服的，日版中教堂废墟中的十字架周围有光线射出但美版没有。

17）字体不同：日版中的英文字母均使用了标准字体，但在美版中全部为哥特字体。

18）美版中的两个密码在日版中无效。

19）日版中同伴切换的音效与美版不同。

20）日版的整体难度要低于美版，比如日版中敌人攻击的速度要稍慢一些，而且拉尔夫强化鞭子的速度也更快。

本作的欧版是由Konami的一家下属公司Palcom Software负责发行的，在标题画面中的LOGO也不一样，但游戏内容与美版基本相同。另外，欧版中副武器怀表的时间停止效果比美版要长大约1秒钟左右。

1479年 恶魔城 暗黑的诅咒

故事简介

在拉尔夫消灭德拉古拉伯爵前，伯爵发出了一个恶毒的诅咒。这暗黑的诅咒污染了整个欧洲大陆，让人类的内心只剩下了黑暗的感情……战斗结束后，欧洲大陆突然爆发了奇怪的传染病，各国的经济状况也变得十分不安定，从而引起了大规模的饥荒。在经历了连续的灾厄之后，人们的内心陷入了更深的黑暗之中。各地频发劫掠的现象，全社会范围内都出现了排除弱者的行为。人们也不把这些现象和行为当作是野蛮的行径、恶劣的举动，反而逐渐变得习以为常，甚至将其认定为理所当然的事情……

就这样，自从德拉古拉死亡以及诅咒散布开始，三年的时光过去了。这时，在异端裁判所的裁决下，一个男子失去了自己最爱的恋人——被裁判所认定是魔女的女子罗萨莉。而这个男子的名字则是——海克特，原德拉古拉军最强的恶魔精炼士。

三年前，海克特因为无法认同德拉古拉突然对人类进行的大屠杀而自愿放弃了自己所拥有的魔力，离开了魔王军。但当得知恋人的死实际上和过去的同伴——阿萨克有关时，愤怒的他为了复仇也再度回到了自己的故乡——瓦拉几亚。

在城内，海克特遇到了三年前杀死德拉古拉的吸血鬼猎人——拉尔夫，并在他的帮助下进入了异空间内。但他没有想到的是，这一切都是阿萨克的阴谋，他利用海克特在无限回廊最深处与无头骑士的战斗解开了恶魔城的封印，令这座黑暗的城堡再现世间。而此时，一直在暗中行动的神秘男子——灾亚德也显露出了他的真正身分——死神。他利用被海克特击败的阿萨克作为德拉古拉转生的容器，令吸血鬼之王自黑暗中再度复活了。

万幸的是，刚刚转生到阿萨克体内的德拉古拉还不能完全适应这个身体。这场战斗更是让这个身体无法承受内外两股魔力的冲击，要将德拉古拉的灵魂强制排除出去。德拉古拉本想再度发出恶毒的诅咒，但身为恶魔精炼士的海克特却以精炼令这些残留下来的诅咒与魔力净化为了洁白无暇的灵力。

随着恶魔城的崩塌消失，光芒终于再度照耀在欧罗巴的大地上。

日版名：	悪魔城ドラキュラ 闇の呪印	美版名：	Castlevania Curse of Darkness
机　种：	PS2	发售日：	2005年11月24日（日）/2005年11月5日（美）
日　版		美　版	

人物简介



海克特

曾经是德拉古拉伯爵手下的一名恶魔精炼士，因为对伯爵杀戮人类的行为心存疑虑，所以选择了背叛。重新回到人类社会后，海克特结识了少女罗萨莉，并和她一起生活了一段日子。但阿萨克为了复仇用计陷害杀死了罗萨莉，海克特不得不重回恶魔城与这位昔日的好友一决高低。



阿萨克

同海克特一样也是恶魔精炼士，但与海克特不同的是，阿萨克从始至终都对伯爵忠心耿耿。在伯爵被拉尔夫消灭后，阿萨克便将这一切都归罪到海克特的身上，于是便展开了他所谓的"复仇计划"。



茱莉娅

从"魔女审判"中逃走的20岁女性，独自隐藏在山脉中。茱莉娅是阿萨克的妹妹，她一直想阻止被狂气支配中的哥哥。

人物简介



拉尔夫·贝尔蒙特

3年前打败德拉古拉伯爵的吸血鬼猎人，身上和脸上的伤痕都是3年前激烈战斗中所留下的。



灾亚德

身穿黑色牧师制服的神秘男子，自称是为了将欧洲从传染病的诅咒中解脱出来才踏上瓦拉几亚的土地。真面目是死神。



圣日耳曼

拥有操纵时间能力的神秘绅士，似乎熟知未来的一切。

游戏简介

在更为接近传统的GBA版《恶魔城　苍月的十字架》问世后不久，Konami又在同一年推出了PS2上的第二款"《恶魔城》系列"续作，《恶魔城　暗黑的诅咒》。本作相比起系列其他作品有两大区别。首先，本作是第四代3D版《恶魔城》，也是2003年的《恶魔城　无罪的叹息》之后Konami向3D领域发起的又一次挑战。其次，也是本作在剧情上的新颖之处：故事的主角并没有像以往作品那样选择贝尔蒙特家族的吸血鬼猎人后裔或是为了向德拉古拉伯爵复仇而挑战恶魔城的人，虽然拉尔夫·贝尔蒙特（美版为特雷弗·贝尔蒙特）也在游戏中有不少戏份且能够以隐藏角色身分登场，但实际上他也只是一个起串联剧情作用的辅助人物。

故事的主人公名叫海克特，与系列大部分作品中正义的化身相反，曾经是一名效忠于德拉古拉伯爵的恶魔精炼士，却在3年前由于无法认同伯爵无休止的杀戮行径而背叛。玩家要操纵海克特穿越瓦拉几亚广袤的土地，追寻自己曾经的战友、同时也是害死自己恋人罗萨莉的罪魁祸首艾萨克的足迹。艾萨克认为海克特的背叛是导致伯爵被拉尔夫封印的根源并因此怀恨在心，他精心安排了一场复仇剧引海克特上钩，不料却被暗中伺机守候准备复活伯爵的死神所利用。海克特最初战斗的理由虽然只是单纯的报复，但在冥冥之中却还是走上了与贝尔蒙特家族后裔相同的对抗邪恶的道路。

由于海克特并非贝尔蒙特一族后裔，因此他也像阿鲁卡多和来须苍真一样，在武器方面拥有更为多样化的选择空间，这其中包括剑类、枪类、斧类和拳套类等。在战斗中，玩家可以通过两个按键来发动普通的连续攻击和威力更为强大的终结技，两种技能有规律地组合可以形成多种多样的攻击模式，从形式上来看与前作《无罪的叹息》中的里昂相似，区别在于里昂的招式





只涉及自身的成长而与武器无关，但海克特可以通过使用不同类型的武器发动风格完全不同的连续技，而且随着武器等级的逐步提高，还会衍生出更加丰富的战斗风格。值得一提的是，为了补偿系列Fans对于贝尔蒙特和圣鞭的感情，游戏还特别将拉尔夫设置为隐藏角色，他的武器和招式能够满足玩家对系列传统的怀念。

由于《无罪的叹息》中以一个中央区域连接所有地图的做法备受玩家批评，所以Konami在本作中采用了新的关卡设计方式，使用多个地图营造出一个更加庞大也更加完整的游戏世界，虽然还不能算是完全意义上的自由探索，但比起前作来说已有了一定的进步。本作在场景方面与系列前作相比一个比较大的区别是，游戏中的大部分关卡并非在恶魔城内，而是出现在欧洲的森林、山脉、寺庙、水脉、遗迹和城镇等地方，相对以往作品来说更加丰富一些。遗憾的是，游戏的地图引擎与《无罪的叹息》相同，因此在场景的表现效果上进化不大，地图内不同区域的结构显得过于单调，各种物体的建模依然比较粗糙。

本作的最大特色同时也是最值得研究的地方在于游戏中的武器锻造和恶魔精炼两个环节。海克特在游戏过程中，通过战斗或是收集的方式可以得到各种各样的素材，借助这些素材可以锻造出不同种类和等级的武器装备。武器的强弱直接关系到海克特在战斗中连续技的威力和华丽程度，而且可以锻造的武器种类及数量都相当可观，无疑在很大程度上增强了游戏的收集乐趣并延长了游戏时间。

恶魔精炼是以往任何一代《恶魔城》作品中都不曾出现过的新要素，这也得益于海克特恶魔精炼士这个特殊的身分设定。通过对不同种类恶魔碎片的精炼，海克特可以制造出完全服从自己命令的纯真恶魔，根据游戏中的不同需要，可以精炼出的恶魔共分为6大类：妖精类、战斗类、飞行类、魔法类、恶魔类和南瓜类。不同种类的纯真恶魔拥有不同的成长方向，最终能够培育出来的恶魔形态也各有特色，在游戏流程中发挥的作用更是千差万别，且部分关卡中还设置有只能依靠特定种类和形态的恶魔才能解开的迷题或通过的机关，所以恶魔精炼也是本作中最能谋杀游戏时间的环节之一。



平台差别

与PS版和土星版带有移植概念的《月下的夜想曲》不同，《恶魔城 暗黑的诅咒》可以说是系列第一款真正意义上的跨平台作品，同时发售有PS2和Xbox两个主机版本。鉴于两台主机在硬件性能等方面的差异，这里就有必要就主机版本的不同进行一下说明。首先，从直观感觉判断，由于Xbox本身的机能要强于PS2，因此本作Xbox版的画面分辨率、细节特效都要好于PS2版，而且读盘时间方面Xbox版也要略胜一筹。其次，Xbox版设置有比较体贴的字幕功能，不过遗憾的是其中出现了一点小错误：美版的所有字幕中都使用了日版中贝尔蒙特的写法（Belmondo），但读音却保持了原样。

美日版差别

首先也是最明显的区别是角色的名字，日版为拉尔夫·贝尔蒙特，美版为特雷弗·贝尔蒙特，实际上这也是已经沿用多年的做法。另外，由于Xbox在日本的普及率过低，因此本作在日本只有PS2版而并未发售Xbox版，但却有一个使用日本区码的亚洲版Xbox版推出。



《恶魔城 暗黑的诅咒》

IGA独家专访

虽然系列标题回到"恶魔城"，不过本作各方面也都成功的进化。在这里将由游戏制作人IGA先生亲自讲述本作的开发秘辛。

——首先要问的是系列标题从"Castlevania"改回到"恶魔城"的理由是？

IGA：因为《恶魔城》在国外比较受欢迎，所以游戏情报无论如何都会先从北美公布，因此我觉得游戏标题如果统一成"Castlevania"的话，日本的玩家应该也会比较容易收集到关于北美的情报。不过实际看来，情报好像反而比较不容易进入《恶魔城》迷的耳中……所以我们真诚地接受这个部分，决定将游戏标题改回来。

『这次是以《恶魔城传说》三年之后的世界为舞台』

——本作的背景是1479年的欧洲，那么也就是……

IGA：其实本作就是在1989年Famicom上发售的游戏《恶魔城传说》经过三年之后的故事，也就是德拉古拉被打倒之后的故事。

——为什么要接在《恶魔城传说》之后呢？

IGA：我在自己还是大学生的时候就玩过《恶魔城传说》，它和最初的《恶魔城》比起来，在具有故事性这部分我还蛮喜欢的，所以这次的游戏我非常想要与《恶魔城传说》有所关联。

——那么这次会有《恶魔城传说》中的角色登场吗？

IGA：《恶魔城传说》的主角拉尔夫·贝尔蒙特将会登场。

——是以敌方角色的身分么？

IGA：海克特原本是在《恶魔城传说》的时代再稍微更早之前的时候才是德拉古拉的部下，后来他虽然背叛的德拉古拉，目前过着一般平常人的生活，不过在拉尔夫的眼中他仍然还算是敌人吧。只是对贝尔蒙特一族来说他并不是单方面的敌人，在一些主要的地方他们会有所关联。

『不管玩家还是敌人，都是为了复仇而战』

——本作的剧情似乎会成为过去所完全没有过的故事。

IGA：过去的故事都是大家非常容易赞成的"劝善惩恶"主题，不过这次游戏的主题却是"复仇"，无论是游戏主角或是敌人都是为了复仇而战。在游戏一开始制作的时候，虽然是设定为主角为了替被杀死的妻子报仇而战，不过后来却被某个上司说就算是老婆死了也不会成为复仇动机……（笑）。

——老婆的话动机不足吗？

IGA：所以后来就问问看改成恋人的话会怎么样，他说恋人足以构成动机要素可以接受。

——请问那位上司已经结婚了吗？

IGA：他已经结婚了（笑）。

——那么敌人的复仇是指？

IGA：站在敌方的阿萨克非常怨恨背叛了德拉古拉的海克特，他认为德拉古拉之所以会被杀死，全部都是因为海克特的背叛。

——如果阿萨克也是为了复仇的话，那他自己曾经去袭击过海克特么？

IGA：其实就在海克特背叛的时候他们两个人就已经打过了，那个时候是阿萨克输了。而后来阿萨克就代替德拉古拉杀死海克特的恋人，完成了一部分的复仇。但是身为恶魔精炼士的他却有着不允许败给海克特的自尊……因此为了要让海克特重新取回失去的力量，他也会在游戏中不断出现，而打倒完全取回力量的海克特，才算是完成他全部的复仇。

『达成进化之后的游戏系统』

——可说是本游戏最大特色的绝真恶魔，在游戏中会时常以带着恶魔状态下进行游戏的吗？

IGA：基本上就是这么一回事，因为就算只是带在身旁也能对战斗有利。而且除了战斗以外也有许多地方能派上用场，像是一些海克特打不开的门需要怪物类型的恶魔帮忙打开，也可以抓着鸟类恶魔来越过悬崖等。

——本作与前作不一样，在游戏中的视点似乎是可以调整的。

IGA：是的，这次做成自由视点的理由就是想改善玩家觉得不满的两点，一个是希望能更加强化探索要素，还有就是在前作中会在看不清楚的死角遭到攻击。附带一提的是，前作中设计师是有做出天花板部分的，只不过在游戏中好像看不太到就是了……

——所以说这也能消除掉设计师们的不满了（笑）。感谢您接受我们的采访。

1576年 恶魔城传说

故事简介

本应永远灭亡的德拉古拉伯爵迎来了复活的时刻（据说这次的复活与哈德莉家族有关），这一次的复活也令“吸血鬼之王每过100年复活一次”的传说得以诞生。而在此时，站立在伯爵面前的正是贝尔蒙特家族的后裔——克里斯多夫·贝尔蒙特。在一场激战后，克里斯多夫再度封印了德拉古拉，但他不知道的是，这只是噩梦的序曲而已。

日版名：	ドラキュラ伝説
美版名：	Castlevania: The Adventure
机　种：	GB
发售日：	1989年10月27日（日）/1989年12月（美）
日　版	美　版

人物简介



克里斯多夫·贝尔蒙特

由于本作拙劣的操作和粗糙的画面遭到不少玩家诟病，所以克里斯多夫也被玩家们戏称为“全系列最弱的贝尔蒙特家族传人”。

游戏简介

《恶魔城传说》是任天堂经典掌机Game Boy上的第一款“《恶魔城》系列”作品，1989年先后在日本和美国推出，随后又作为超级GB和Game Boy Color游戏（欧版）被重新编辑后，收录在Konami GB经典游戏合集第一部中再次发售。

《恶魔城传说》最初预定以系列前几部作品中的人气角色西蒙·贝尔蒙特为主人公，但后来Konami改变主意，决定推出一个区别于系列家用机版作品的掌机新作，将《恶魔城》系列引向新的发展方向。随后，开发小组决定采用原创的新主人公，这就是后来大家熟悉的克里斯多夫·贝尔蒙特。

由于GB机能上的限制，《恶魔城传说》并没能完美呈现出系列前作那种经典的游戏风格，游戏的容量也相对较少。玩家控制主人公克里斯多夫完成全部4个关卡的冒险，除了要对付各种杂兵外，还得消灭4个BOSS才能通关，其中最后1个BOSS就是玩家们熟悉的德拉古拉伯爵。另外，本作取消了副武器的设定，克里斯多夫的武器只有圣鞭，所以传统的红心也被改成了用来回复生命值的道具。圣鞭在游戏过程中可以得到2次强化，由最初的普通形态依次升级到锁链形态和火焰形态，但当克里斯多夫遭到敌人攻击时就会后退一级直至回到初始状态。

对于《恶魔城传说》的评价在当时来说可谓褒贬不一。许多人认为游戏的难度设定过高，克里斯多夫通常只有3颗心代表3次生命，第一次获得10,000分后可以额外获得一颗心（以后每20,000分加一颗心），但每个关卡的长度较长且敌人也很多，所以失败后重来成了家常便饭。另一方面，游戏的画面和音效表现都得到了一致肯定，作为掌机GB上的第一款《恶魔城》，本作的依然赢得了不少正面的评价。

美日版差别

在日本，本作被重新编辑后与另外几款游戏（包括《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》和《Konami竞速》）收录在同一张卡带中，作为Konami经典游戏合集二次发售，与老版本相比，第二版在使用超级GB进行游戏时画面质量略有提升。另外，日版中主人公的姓被改成了“贝尔蒙多”。除此之外，美、日版在游戏内容上并没有明显区别。比较有意思的是，在游戏附带的说明书上，美版所描述的时间顺序发生了错误：克里斯多夫的出现时间提前了100年。

在欧洲，本作也被收录在Konami的一个经典游戏合集中重新发售，而且对应的平台是当时新上市的GBC，因此游戏中的关卡场景也得以有了4种基本颜色，不过基本游戏内容没有变化。

1591年 恶魔城传说II

故事简介

虽然克里斯多夫击败了德拉古拉伯爵，但伯爵的灵魂却一直徘徊在这个世界上，等待着向贝尔蒙特家族复仇的时机。终于，他等到了。在克里斯多夫的儿子——索雷羽15岁生日的那一天，索雷羽将通过授勋仪式继承“吸血鬼猎人”身分，被赐予强大而神圣的力量以意味着他真正的成年。可是，德拉古拉却以他最后剩余的一点力量控制了索雷羽的身体，并令恶魔城再度出现。不过，这一切并未令克里斯多夫屈服，反而令其更为愤怒。在经历了一场恶战后，他救出了自己的儿子，并且彻底封印了德拉古拉伯爵。

日版名：	ドラキュラ伝説II
美版名：	Castlevania 2: Belmont's Revenge
机种：	GB
发售日：	1991年8月12日（日）/1991年8月（美）
日版	美版

人物简介



15年前曾封印过德拉古拉伯爵的吸血鬼猎人。如今的他已成为一位父亲。



克里斯多夫之子，在他15岁生日那天被德拉古拉伯爵控制了身体。

游戏简介

《恶魔城传说II》是任天堂掌机Game Boy上的第二款《恶魔城》作品，也是《恶魔城传说》的续作。与前作不同，本作在游戏方式上回归了系列经典的动作风格，比如副武器的使用再次成为可能，虽然种类相比过去的家用机版还比较有限。值得一提的是，Konami这一次吸取了“《洛克人》系列”中的经验，在游戏中加入了关卡选择的要素，最初的4个关卡可以任意选择顺序。如此一来，玩家就可以根据难度自己决定攻关流程，虽然对于最终的游戏结局不会产生任何影响，但确实是一个比较受欢迎的设定。

玩家在游戏中控制从前作中再度归来的吸血鬼猎人克里斯多夫·贝尔蒙特，挑战总计7个关卡并最终击败德拉古拉伯爵。这一次克里斯多夫的装备要比前作相对充足一些，除了主武器圣鞭外还可以使用两种副武器圣水和斧头（日版为十字架），虽然数量依旧少得可怜，但终归比没有的要好。另外红心在本作中不再代表生命值，而是像以往一样与副武器的使用次数相关。

经过16年的修行，克里斯多夫的身手比前作有所进步，所以除了可以使用的武器种类增加外，跳跃的灵敏度也有所增强，特别是在狭窄边缘的跳跃不再像前作中那么困难。同样，圣鞭在强化之后也不会因为克里斯多夫不幸被敌人撞到而导致威力下降，游戏的战斗部分更具平衡性。此外，克里斯多夫在攀爬绳子时可以向侧面挥鞭子攻击敌人。

美日版差别

本作在日本曾被收录到Konami GB经典合集第三部中发售（另外几款游戏包括《沙罗曼蛇》和《功夫》等），但在游戏内容上与之前相比没有多少差别，惟一的不同可能就是通过超级GB连接FC在电视上游戏时画面的细微差异了，此外美版中的副武器斧头在日版中被改成了十字架。

在欧洲，本作被收录到了Game Boy Color上的Konami GB经典合集第四部中发售，GBC版拥有4种基本颜色，所以画面要稍好于原始版。主人公克里斯多夫的儿子索雷羽（Soleiyu）的名字，在欧版中被改成了索雷尔（Soleil）。另外，欧版结局部分的剧情文本与美版的内容有少许差异。最后，欧版音乐鉴赏模式中的曲目注明了歌曲名，而不像美版中那样只显示“BGM1”、“BGM2”……。

1691年 | 恶魔城

故事简介

那天夜里，所有人都沉浸在复活节的盛大狂欢中，欢乐的笑声洋溢在城镇的上空。但在郊区一所早已废弃的修道院里，七个身穿黑袍的老人开始了邪恶的仪式。

祭坛前，祭司在邪恶的咒语后洒下处女的鲜血染红了那具古老的棺材。惊雷响起，无数不知从何处飞来的蝙蝠挥动着肉翅迎接着黑暗君主的再次降临。数百公里外的小屋中，西蒙 贝尔蒙特看着桌上莫名其妙碎裂的酒杯，若有所思地将目光投向了墙上挂着的圣鞭。

出乎西蒙意料的是，传说中的吸血鬼之王德拉古拉并没有想象中那么强大，他几乎可以说是很轻松地便将其打倒，再次令伯爵进入了长眠。虽然西蒙被称为史上最强的吸血鬼猎人，但从祖先留下的遗训看来，德拉古拉绝非如此简单便能消灭的敌人。果然事情并没有结束……

译 名：	恶魔城（FC） 恶魔城（MSX2） 恶魔城（ARC/PS2） 恶魔城（SFC） 恶魔城（X68000） 恶魔城年代记（PS）
日版名：	悪魔城ドラキュラ（FC） 悪魔城ドラキュラ（MSX2） 悪魔城ドラキュラ（ARC/PS2/） 悪魔城ドラキュラ（SFC） 悪魔城ドラキュラ（X68000 悪魔城年代记（PS）
美版名：	Vampire Killer（FC） Castlevania（MSX2） Haunted Castle（ARC/PS2） Super Castlevania IV（SFC） Castlevania Chronicle（PS）

人物简介



西蒙·贝尔蒙特

贝尔蒙特家族中最有名的吸血鬼猎人。在得知德拉古拉伯爵复活之后，西蒙毅然拿起祖先留下的圣鞭，独自向着恶魔城进发。

游戏简介

《恶魔城Dracula》是Konami《恶魔城》系列的起点，也是历史上被重制和移植最多的一作，从1986年诞生起至今的十多年时间里先后横跨多个家用机平台。从1986年在日本推出的FC版开始，下面为大家顺序回顾这款始祖级《恶魔城》的发展历程。

恶魔城（FC）

1986年9月26日发售于日本的FC版《恶魔城》，是“《恶魔城》系列”的第一款作品。游戏共包含6个关卡，严格遵循线性规则设计，游戏的目标和整体关卡结构非常简单：玩家操纵主人公吸血鬼猎人贝尔蒙特家族的后裔、克里斯托弗·贝尔蒙特的曾孙西蒙·贝尔蒙特，挑战城堡中出现的各种怪物和机关，最终消灭城堡最深处的德拉古拉伯爵。

西蒙的主要武器是一条继承自祖先手中名为“吸血鬼杀手”的鞭子，可以在游戏过程中通过特殊的道具得到强化（加长）。除此之外，西蒙还拥有几种副武器可供选择，副武器在攻击力上不及鞭子，但能够延伸西蒙的攻击范围并丰富其攻击手段。在游戏中，破坏位于城堡各处的烛台可以获得使用副武器所必要的红心。

游戏全部6个关卡的最后都安排有对应的BOSS级敌人，其中包括吸血蝙蝠、美杜莎、木乃伊、弗兰肯斯坦、伊戈尔（驼背怪男）和死神，而这些怪物日后也逐步演变为“《恶魔城》系列”历代作品中不可或缺的最具代表性的经典敌人。

总的来说，FC版《恶魔城》遵循了最传统的线性关卡设计思路，游戏难度比较高，随后的各个移植版则由于操作以及设计上的问题，导致难度设定更加离谱。

美日版差别

日版	美版
悪魔城ドラキュラ	VAMPIRE KILLER

1986年为FC磁碟机设计的《恶魔城》设置有名字输入选项，允许玩家选择1个记录格保存游戏记录，另外在难度方面日版比美版要稍低一些。1993年Konami发行的卡带版《恶魔城》，在原作基础上增加了“简单”和“普通”2个难度选择，但不论是

哪个难度，日版都要低于美版。此外从本作开始，日版和美版中贝尔蒙特的姓开始出现差异，日版为“Belmondo（贝尔蒙多）”、美版为“Belmont（贝尔蒙特）”。

恶魔城（MSX2）

发行于家用计算机MSX2平台的本作于1986年10月30日在日本发售，同年登陆欧洲，由于是“《恶魔城》系列”最早一款在日本以外地区发售的游戏，因此在欧美也被普遍看作是“《恶魔城》系列”的首款作品。

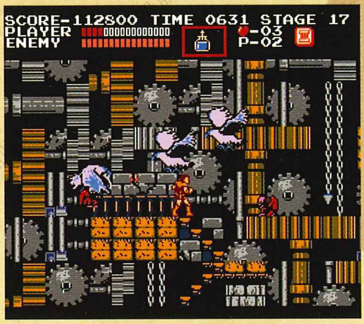
本作的基本设计思路，包括游戏方式、场景设计、敌人和音乐等，都与FC版完全一致，但由于一些新的概念的引入使其变得与众不同，比较典型的是游戏中出现的各种“钥匙”。例如，游戏中的每个关卡都被分割为3个区域，而前往下一个区域就必须找到隐藏的骷髅钥匙。另外，为了打开游戏中出现的宝箱以获得各种有用的道具（如盾牌和靴子），也需要找到相应的钥匙。关卡中还设置有一些商人，向玩家出售少量道具。



欧日版差别

日 版	美 版
悪魔城ドラキュラ	Castlevania

由于MSX2登陆过不少欧洲国家，因此MSX2版的《恶魔城》也得以紧随日版在欧洲地区发售。在欧洲，本作的标题在本地化后被更改为《Vampire Killer》，这在很大程度上也是由于这个词组在英语化的剧本中频繁出现所致。



恶魔城（ARC/PS2）

街机版的《恶魔城》最初于1988年先后在日本和美国发售，但由于当时Konami发售的基板数量不多，因此绝大部分日本和欧美玩家都没有机会玩到这款游戏，不过考虑到他们的血压，这也未尝不是一件好事。

尽管游戏的时代背景设定与FC版《恶魔城》平行，但剧情方面却与系列前作基本独立，描述的是西蒙·贝尔蒙特的一次“非官方”冒险。在本作中，西蒙的妻子塞丽娜被德拉古拉伯爵劫持，西蒙为了拯救爱人而踏上了毁灭恶魔城的道路。游戏的方式非常简单，全部6个关卡的设计风格乃至所有的杂兵和BOSS级敌人都与FC版《恶魔城》非常相似，西蒙的战斗风格也照旧是鞭子加副武器。不过本作中新增了2种主武器铁锤和长剑，取得方法是消灭关卡中出现的特定种类敌人，另外副武器取消了匕首、斧头和圣水，增加了炸弹和火炬。

2006年，这款曾经只在街机上出现过的《恶魔城》被移植到了PS2平台，不过游戏的发行商并不是Konami，而是一家名叫Hamster的小公司。PS2移植版的全名是《我们街机一族的恶魔城》，属于一个街机移植PS2系列游戏中的第15款，除了赠送特典DVD、原声音乐CD和一堆卡片以外，游戏的基本内容与当时的街机版完全相同。

美日版差别

本作日版的标题延续之前FC和MSX2版的传统，依然叫作《恶魔



城》，但美版却改用了一个在该系列中绝无仅有的名字，《Haunted Castle（鬼怪城堡）》。本作街机版的日版，在游戏内容上与美版没有差异，但难度设定要稍低于后者。

日 版	美 版
悪魔城ドラキュラ	HAUNTED CASTLE

恶魔城（SFC）

SFC版《恶魔城》是FC版初代原作在16位主机上的重制，剧情方面并无新意，依然讲述的是西蒙·贝尔蒙特经历重重艰险打败德拉古拉伯爵并摧毁恶魔城的故事，但由于平台机能的提升和新图形技术的运用，游戏的素质特别是画面表现力和操作都有了极大的飞跃。此外，从本作开始，“《恶魔城》系列”的历史背景和故事体系也开始逐步成型，因此SFC版《恶魔城》可以被看作是奠定该系列发展基础的关键作品。

尽管在游戏方式上，本作并没有采用之前《恶魔城传说》中多路线和多辅助角色的复杂设计，但却引入了更为华丽的图形效果、更加丰富的操作方法、更加优美动听的音乐和其他一大堆非常新颖的创意。西蒙的主要攻击方式依然是鞭子配合副武器，但在本作中鞭子的攻击方向由最初的2个扩展到8个，甚至还能让鞭子快速旋转（按住攻击键发动）用以抵挡敌人的攻击或以更快的速度对敌人造成伤害。此外，武器的运用也第一次在游戏中与关卡设计联系了起来，西蒙可以把鞭子当作钩爪荡过各种障碍物，



而且利用方向键还可以调节鞭子的长度，令关卡挑战的过程变得更具技术性也更加刺激。

本作中西蒙的跳跃更加灵活，可以在落地之前进行有限的方向和角度调整，因此能够用来避开敌人的攻击、避免跌落悬崖或是栽到陷阱上，在上楼梯的过程中也可以跳跃前进，而且本作中还增加了半蹲前进的操作，所有这些都在很大程度上开拓了关卡设计的可能性。

美日版差别

日 版	美 版
悪魔城ドラキュラ	Super Castlevania IV

本作美版对游戏中出现的各种涉及宗教和地方文化的内容进行了修改，比如游戏标题的滴血画面和关卡场景中出现的十字架及裸体画面，但日版中这类内容都被完整地得到了保留。此外，美、日版游戏中文本的字体以及部分音效也存在少许差异，但并不十分明显。

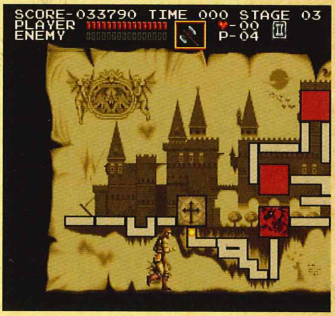
恶魔城（X68000/PS）

在PCE独占的《血之轮回》推出之后，Konami决定在当时另外一台日本本土家用计算机，夏普的X68000上制作新的《恶魔城》续作，当时X68000上有不少成功的街机移植游戏，这也是Konami做出这一决定的主要理由。与SFC版的《恶魔城》一样，Konami依然选择了当时在玩家中人气最高的贝尔蒙特家族代表，西蒙·贝尔蒙特作为故事的主角。

由于本作依然是FC版初代原作的重制，因此在游戏方式和关卡设计等方面依旧保持了以往的传统，但拜平台机能提升所赐，游戏的整体素质有明显上升，这其中包括重新设计的老关卡和完全的新关卡。本作以高难度而著称，而且每通关1次后游戏的难度还会再次提高，这主要表现在敌人数量和攻击力的增加上，直至第六次完成游戏为止。作为坚持不懈挑战的回报，第六次挑战游戏时，在第十八关（6–3）中可以在镜子里看到卡通形象的西蒙，背景中的字幕会提示“这是假西蒙”。

2001年，Konami将当年仅在日本发售过的本作移植到了初代PS上并在日、美、欧先后推出。PS版被命名为《恶魔城历代记》，在X68000原作基础上增加了新的开场和结尾过场剧情，增设了新的原画鉴赏和时间挑战2个模式，由小岛文美重新绘制了人物设定画，改进了画面质量和音乐效果，同时也对游戏的平衡性和难度进行了相应的调整。另外PS版也收录了X68000版原作，玩家可以在游戏开始前进行选择。





美日版差别

日 版
悪魔城ドラキュラ

本作是系列历史上第一款在日版标题中使用“Castlevania”字样的作品，另外日版中没有收录原画鉴赏模式，除此之外在游戏内容上没有任何差异。



《恶魔城年代记》开发小组访谈

本访谈分别围绕《恶魔城年代记》的3名主创人员展开.

制作人IGA访谈

——为什么想要重制1993年出品的《恶魔城》X68000版呢?

IGA：开发原作版那会儿，我还是隔壁团队的成员，正在写一些剧本什么的。当我对工作产生厌倦情绪时，给我的心灵带来治愈感觉的就是这款游戏。正因为它给我留下了深刻的印象，所以才会想到去重制它。此外，《恶魔城X 月下的夜想曲》发售以后，网上的问卷调查显示有众多玩家都希望能将本作移植，这是另一个原因。当然，最大的原因还是在于它是最棒最有趣的游戏。

——正因为是过去的游戏，所以每一关、每个BOSS都不好对付，那么在您看来最强的敌人和最难的一关是?

IGA：我和美杜莎的性格合拍程度奇差无比，对付她是最伤脑筋的吧……关数的话应该是第17关，1周目的时候还好，但多转几圈就很要命了。

——为什么设置了改编模式（arrange mode）？此外在改编模式的平衡调整等方面有什么加以注意的地方？是怎样才达到现在这种平衡的调整状态的?

IGA：在开发原作版时就有人提出过这个模式，那是因为这是一款难度相当高的游戏。但由于敌人的设置要经过大量计算，因此我不是很想改变。于是，我通过调整伤害量，多少让结局变得比较容易能让玩家看到了。因为时间限制只有16分钟，所以只要是在能办到的范围内，我都尽量作出了可供大多数人愉快进行游戏的调整。还有就是我希望《恶魔城》的世界观能比较接近《月下》的感觉，所以西蒙和德拉古拉的人设就委托给小岛文美女士了。

——对于玩家来说，改编模式和原作模式，他们会首先想去挑战哪一种?

IGA：我希望他们会首先在相对简单的改编模式中看到结局，然后再致力于原始模式通关。

——游戏中，8个区域都有自己相对精彩的场面，请您谈谈您认为的最精彩的地方。

IGA：虽然我很想说全部都精彩，但这样一来你提的问题就没有意义了……因为很多，我就简单一下。

第1区域：进入城内后，与通往苦难之道的开端相称的那场演出。

第2区域：巨大的BOSS，第一次看到的时候吓了我一大跳。

第3区域：防御aqua child的攻击。

第4区域：从石像内流出的血泪变成骷髅时。

第5区域：狼女的钟台破坏攻击。

第6区域：防御人偶的攻击。然后是镜子通道。

第7区域：巨大的断头台和剥落的绘画。

第8区域：燃烧之城中的战斗。

嗯，可能有重复的地方，不过BOSS战全部都是很精彩的场面。

——今后的“《恶魔城年代记》系列”，以及新作的构想等，请在允许的范围内给我们透露点消息吧。

IGA：构想已经出来了，不过还要再过一点点时间才能展示给大家看。

——最后请对《恶魔城》的Fans说几句话。

IGA：作为《恶魔城》的制作人，为了响应大家的期待，从现在开始我们就要努力拼搏了。也请大家多多支持我们哦!

原作X68000版程序员 Hideo"AXE" Ueda 先生访谈

——请您介绍一下在X68000上开发时，在程序方面尤其是这一作《恶魔城》的优秀和强悍的地方是哪里。

Ueda：根据挂钟速度及周边机器的情况，这台机器会发挥出最大的能量。如今大家看到齿轮转动什么的都不会觉得惊奇，但在当时来说可算是很厉害的哦(^^;

——再请介绍一下在X68000上开发时，编程过程中有哪些工作是比较辛苦的。

Ueda：应该还是与在开发中期发售的高级机种X68030进行的协调吧。然后就是因为在工作中用到X68000还是第一次，所以问题大概也就是从“编辑程序应该用什么”开始的。

——有没有什么东西是想在X68000上做却没能实现的呢?

Ueda：一部分BOSS因为在技术方面存在困难，所以就对当初的预想作了变更，但总体上还是按照原来的想法来完成的。

——您觉得最强的敌人和最难的一关是?

Ueda：最强的敌人是带着心和道具时的假西蒙(^^;最难的一关则是测试忍耐力的钟塔。

——在X68000上开发时，给您印象特别深刻的事件是什么？（和游戏无关的也可）

Ueda：我以为MIDI也需要进行检查，于是就让人买来了音源和BOSE的扩音器，这个扩音器低音明显超过了标准，甩鞭子时“砰”的一声，声音大得好像空气都在振动一样。在巨大的压力下还能玩游戏，真是幸福。

●对《恶魔城》的Fans说几句话吧。

由于对应机种的关系，使X68000版成了比较小众向的存在，但我并没想过以这样的形式来让大家玩本作。PS版当中改编模式是勿庸置疑会有的，就连原始模式也有些地方作了微妙的改善，所以和X68000版相比，它应该会更有趣。“《恶魔城》系列”还会不断不断地出下去，敬请期待下一个德拉古拉复活的百年。

编曲师藤森崇多先生访谈

——请问您在听了原曲以后感觉如何？然后请告诉我们原曲中您喜欢的曲目以及理由。

藤森：我觉得风格多种多样，从流行到古典，涵盖的种类可谓十分丰富。我比较喜欢的曲子有“The Tower of Dolls”、“Simon's Theme”以及结尾曲“Mother Earth”。顺便一提，第1关的“Vampire Killer”是我以前最喜欢的曲子，所以编排起来很愉快。

——在编排原曲时有没有特别注意的地方？然后再请您谈一下这次工作中比较开心的事和痛苦的事。

藤森：一个若干年前的游戏，如今要把那些曲子进行怎样的编排才好，一开始我比较迷茫的是这一点。而且这次按照制作人IGA先生的意愿，要求是不能过多破坏原作的感觉，因此我采取了重视原作的编曲方式。不过光是这样的话又太无聊了，所以我还是加了很多自己的口味进去。

这次的工作比较开心的就是不管怎么说，我总算是在那个著名的《恶魔城》里面负责了一个项目。在很多方面都学到了东西，而且这些东西我想也会对我今后有所帮助。比较痛苦的则是完成BGM只给了我一个月的时间。由于没有用MIDI文件，结果在光靠耳朵听上面花的时间要比想像中更久，当时真是一边担心来不来得及一边工作的。我以一天一曲的速度进行，到最后都快累死了（笑）。

——请您为我们解说一下编排得特别顺利的曲子。

藤森：特别顺利的曲子有“The Tower of Dolls”、“Etude For The Killer”以及“Mother Earth”这几首。虽然我平时对管弦乐系的音乐并不热衷，但这些曲子都是我用自己的方式向管弦乐风格编曲方法所尝试的挑战，而且也努力做到不破坏原曲的味道，所以挺喜欢的。

——游戏当中有三种音源，请问您喜欢的是哪一种？

藤森：我的话会比较喜欢那种音质好、偏华丽的音乐，所以如果要在这三种里面选的话，那就是SC55版了。不过Fans应该还是喜欢原创的FM音源版吧？

——如果允许的话，能否告诉我们使用的是什么器材？

藤森：有很多电子合成器，就像刚才说的，这次因为时间很紧，所以几乎只有Roland的JV音源，如Roland JV2080、KORG Trinity、AKAI CD3000XL什么的。最终BOSS的“You Goddamned Bathead”也使用了Roland TB303、KORG MS20等等。

——请对《恶魔城》的Fans说几句话吧。

藤森：《恶魔城》在Konami公司是历史最悠久的游戏之一，因此关于这次的音乐编曲，可能会出现赞美和否定两种论调。但能让玩家连同音乐一起享受这款游戏，我觉得已经是很幸运的一件事了。今后也请大家多多支持。



1698年 恶魔城II 诅咒的封印

故事简介

自从那场与德拉古拉的战斗以来，西蒙背后的伤口总是会断断续续地传来剧烈的疼痛。七年过去了，但那份痛苦却无时无刻不在折磨着他，觉悟到自己将不久于人世的西蒙来到了家族长眠的圣墓“天使之丘”。就在那里，一位神秘的女子告诉了他事情的真相。

原来，德拉古拉此次复活的目的是为了向贝尔蒙特家族施以诅咒。先前的几次失败令他再也无法小视这个世世代代阻挠其野心的夙敌，所以他这次便在战斗中向西蒙施了危及他生命的诅咒。这样，当一百年后伯爵再次复活时，贝尔蒙特家族便会不复存在。而解除这个诅咒的惟一方法，则是由西蒙亲手让德拉古拉复活，并以火焰将其燃烧殆尽。

“永远不要忘记特兰西瓦尼亚那痛苦的记忆。”轻轻留下这句话后，女子像风一样消失在西蒙的面前。

在将德拉古拉身体的五部分收集完全后，西蒙召唤出了伯爵，并在最终成功解除了诅咒。

日版名：	ドラキュラII呪いの封印
美版名：	Castlevania 2 Simon's Quest
机种：	FC
发售日：	1987年8月28日
日版	美版
ドラキュラII 呪いの封印	Castlevania II Simon's Quest

人物简介



为了解除德拉古拉附加在自己身上的诅咒而再度迈上征途的英雄。

游戏简介

区别于系列以往线性风格的《恶魔城》，本作首次引入了“冒险”的概念和允许玩家自己探索的新系统。玩家控制的西蒙可以在游戏过程中通过与村民的对话收集情报、掌握模糊的线索，当然也有可能被谎言所迷惑。玩家可以到商人那里去购买用于战斗或延伸探索范围的道具，但作为支付手段的红心，必须依靠击败敌人来获取。西蒙最初的装备比较有限，主武器为攻击力较低的皮鞭，但在游戏过程中可以通过购买新的鞭子来强化攻击力，另外西蒙还可以到城镇中的教堂去回复损失掉的生命值。

本作的另一个特色是新颖的昼夜系统。游戏会根据系统内置时间来模拟日夜交替和时间流逝，这种交替过程虽然只有几分钟，但却对游戏和玩家的行动产生重大的影响。首先，根据玩家在各个关卡中所消耗的时间多少，游戏的最终结局将会发生变化。其次，白天时城镇外的怪物数量稀少且能力较低，但到了夜晚，敌人不仅数量多而且也更为凶猛，不过作为奖励，夜晚杀死怪物后获得的红心数量也更多。

尽管增加了许多全新要素，但《诅咒的封印》作为“《恶魔城》系列”的经典作品，依然保留了许多系列传统的要素。首先，副武器依旧作为鞭子的辅助在游戏中发挥重要作用，前作中的圣水被保留了下来，其作用是破坏墙壁使其中的隐藏道具显露出来。另外，钻石被作为一种新的副武器首次引入，它可以在任何有墙壁的地方来回反弹并对附近的敌人造成伤害直至消失。

美日版差别

本作日版发售于FC磁碟机，在内容和游戏体验上与美版有许多区别：

1）日版用输入姓名保存记录的方式代替了美版的秘密系统。

2）日版关卡间有读盘时间。

3）日版的音乐不仅节奏更快，音调也高于美版。

4）美日版西蒙·贝尔蒙特的姓和卡米拉墓地的拼写不同。

5）音效不同，具体表现包括日版中没有掷圣水时玻璃破裂的声音，西蒙坠入水中的音效不同，发现隐藏秘密时的特殊音效在日版中只有第一次与隐藏灵魂对话时才能听到，摆渡者的音效不同。

6）日版的遇敌几率要稍高于美版。

7）日版中即便道具已满依然可以购买大蒜和月桂。

8）城堡大厅的音乐在外城入口处依然可以听到。

恶魔城 白夜的协奏曲

故事简介

西蒙的传说之战已经过去了50年，但就在此时，一座神秘的城堡忽然出现在世间。难道这就是传说中的恶魔城吗？当得知青梅竹马的女孩蕾迪被神秘掳走后，为了进行调查，西蒙的孙子——祖斯特·贝尔蒙特与好友马克西姆一同来到了没有任何文献中留下记录的这座城堡中。但随着调查的深入，他却发现好友的身上似乎隐藏着什么秘密。而在死神那里，他终于知道了不久前发生的一切。

原来，马克西姆本想通过修行帮助祖斯特打破贝尔蒙特家族与德拉古拉伯爵间那个无法逃脱的宿命。他收集了吸血鬼之王的六块碎片想要将它们破坏，但不想却受到了伯爵意志的控制，体内出现了一个因伯爵碎片而诞生的邪恶精神。邪之马克西姆抓住了蕾迪，但光之马克西姆却利用自己的精神制造出这座城堡将蕾迪藏匿于其中，然后强制消除了自己的记忆以保护蕾迪。



死神想要以蕾迪为祭品完全消灭马克西姆的自我精神，令正逆两座恶魔城合为一体，这样一来恶魔城就会变成完全的城堡，德拉古拉也会因此复活。为了救出自己的挚友和蕾迪，祖斯特毅然用六块碎片召唤出了德拉古拉伯爵的幻影。而在将其击败后，伯爵的尸骸也随着他的古堡消失在地平线上。

日版名：	キャッスルヴァニア 白夜の協奏曲
美版名：	Castlevania: Harmony of Dissonance
机 种：	GBA
发售日：	2002年6月6日（日）/2002年9月16日（美）
日 版	美 版
Castlevania 白夜の協奏曲	Castlevania Harmony of Dissonance

人物简介



祖斯特·贝尔蒙特

西蒙 贝尔蒙特的孙子，同样是一位非常优秀的吸血鬼猎人。因为祖斯特拥有将圣鞭和莫导书组合引发特殊魔法攻击的能力，所以被族内称为“天才”。



马克西姆·基希爱恩

祖斯特最好的朋友，同时也是最强大的对手。他内心中一直在妒忌祖斯特的才华，真是因为这样才会被德拉古拉利用。



蕾迪·厄兰格尔

祖斯特和马克西姆的青梅竹马，对于从早到晚都在进行严格修行的2人来说，蕾迪是能够令他们安心的存在。

游戏简介



尽管从时间顺序上来看，本作可以算是GBA版《恶魔城 月轮》的续作，但实际上，《恶魔城 白夜的协奏曲》与前作相比在许多方面都发生了重大变化。首先，公司内部的合并重组，本作离开了Konami神户工作室的控制范围，转而交到了Konami东京制作团队以及五十岚孝司的手中。由于开发团队变成了当初制作《月下的夜想曲》的原班人马，因此《白夜的协奏曲》在风格上与前者存在许多相似之处。Konami东京开发小组同时也开始使用一些以往掌机作品中从未用到过的新技术，解决了前作《月轮》在GBA屏幕上画面相对较暗影响观看的问题。《白夜的协奏曲》不仅画面更加明快、颜色更加鲜艳，而且还引入了许多视差特效（如闪电效果等）来渲染气氛。

《白夜的协奏曲》的基本游戏方式沿袭了之前《月下的夜想曲》中的自由探索模式，游戏的核心部分依然是2D动作冒险，在关卡设计思路上与《月轮》相似，但同时引入了一些新的要素。玩家操纵主人公祖斯特·贝尔蒙特，通过不断探索关卡并击败逐步增强的敌人和BOSS来获取新的装备和技能，随着剧情逐渐步入高潮，玩家最终将在恶魔城深处迎来与德拉古拉伯爵的决战。

与大部分角色扮演游戏一样，祖斯特在战斗中能够累计经验值并逐渐提高自身的等级。总体来说，祖斯特可以算是“《恶魔城》系列”历史上为数不多的“速度型”贝尔蒙特，游戏中总是处于奔跑状态，跳跃的时候也相当灵活，可以在一定范围内调整落地位置，也不必像以前那样总是担心被空中的敌人轻易打到，此外他还可以借助冲刺及滑铲进一步加速。祖斯特的冲刺分为前后两个方向，可以用来向前或向后快速移动躲避敌人的攻击，在获得特殊的魔导器后，他的滑铲动作也可以对敌人造成伤害，攻击力与当时使用鞭子的攻击力持平。祖斯特可以学习二段跳技能，也可以像《月下的夜想曲》中的阿鲁卡多一样学到超级跳的能力，使任何高度的障碍都不在话下。

武器和战斗方面，祖斯特与以往所有贝尔蒙特家族吸血鬼猎人一样，绝大部分时间要依靠圣鞭与恶魔作战，但他的鞭子相比之下威力更大，攻击模式也更为丰富。首先，祖斯特的圣鞭可以被强化成钢铁圣鞭和白金圣鞭；鞭子可以获得火、冰、雷、风的元素之力并发动对应属性的攻击；鞭子还可以快速旋转，挡住射来的火焰或其他飞行类攻击；甚至可以蓄力发动冲击波摧毁挡路的石块或是墙壁（需要获得相应的魔导器）。

《白夜的协奏曲》区别于以往作品的另外1个重要因素是魔法系统的引入，这个魔法系统的形式与后来PS2平台上的《无罪的叹息》有些相似。在游戏流程中隐藏有许多魔法咒文书，将魔法书与任何一种副武器组合就可以创造出全新的魔法攻击方式，而且魔法攻击不再消耗红心，而是消耗祖斯特的魔法槽。

《白夜的协奏曲》的所有关卡都集中在德拉古拉伯爵的城堡之中，不过玩家在实际游戏中需要挑战2座城堡，一座存在于现实世界中，另外一座则隐藏在精神世界里，这一点与《月下的夜想曲》中正、逆城的设定也十分相似。两个世界中的城堡，从结构上来讲完全相同，但在敌人的种类、配置以及道具位置等方面不尽相同，而且精神世界中的城堡挑战难度要明显高于现实世界。在敌人设计和关卡结构方面，本作照搬了很多《月下的夜想曲》中的设定，比如城堡中传送点的安排以及部分经典敌人，但由于GBA卡带容量的限制，许多细节特效和不少怪物的动作都做了简化处理。



美日版差别

美、日版的主要差距依然体现在角色、敌人和武器的名称上。举例来说，让祖斯特的鞭子可以发射火球的攻击模式，在日版中拥有更为具体的名字——克里斯多夫之魂；主要角色之一的马克西姆，在日版中的姓是基希恩，但在美版中改成了基希爱恩。当然，在姓氏不统一的问题上，贝尔蒙特的历史问题也还是没有得到解决。



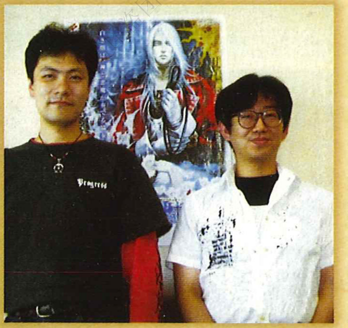




《恶魔城 白夜的协奏曲》

制作小组访谈

这是一次围绕本作制作人IGA先生和导演武田先生所作的访谈。《白夜的协奏曲》是如何问世的？本访谈将彻底为您披露台前幕后的制作情况。



我想这次就算是一场复仇战了（笑）

——请问两位在之前“《恶魔城》系列”的工作中有没有搭档过？

IGA： 我们彼此都参与过“《恶魔城》系列”的工作……但一起合作倒是头一次。

武田： IGA制作人自然做的是《月下的夜想曲》，而我则是一个中毒很深的《恶魔城》爱好者，可以说就是因为喜欢《恶魔城》，我才加入这家公司（Konami）的……那是7、8年前的事了，当时我还是个新人，作为一名程序员从《吸血鬼杀手》这部作品开始了接触本系列。不过，当狂热爱好者的时候在外面叫嚣着喜欢这个喜欢那个，和实际进行制作还真是两码事……一边要满足公司的要求，一边要带领团队实现自己想要的成果，这其中的困难和苦处我是深有体会……（笑）。从那时起我就在想，如果以后有机会能让自己来全权负责《恶魔城》的话，我一定要制作出不会让自己产生悔恨的作品。我想这次应该算是一场复仇战了（笑）。既然渴望已久的机会终于到手了，所以我也相当地有干劲儿。

——那作为武田先生来讲，这次有没有和IGA先生密切沟通过？

武田： 大家彼此心里想的是什么，应该说不用直言大体上都已经相互了解了……比如哪一块由我分担，哪一块由他分担之类的……彼此都有一种“互不干涉”的感觉。

IGA： 要领就是世界观以及涉及到世界观的系统问题，由我这边提出自己的希望和要求，然后由武田先生有条理地将其加以实现。一开始按这个流程走，之后则在各种细节作出批示，其实几乎就是全权委任的形式。

——那两位的交流进行得还顺利吗？

武田： 虽然也争论过（笑），不过像一般意义上的争吵倒是完全没有发生过。

IGA： 这个嘛，是因为我们彼此都配合得很好啊。

武田： 和IGA制作人理想中的《恶魔城》印象有点……大概是我这边偏离了方向吧（笑）。

IGA： 不，没有那回事啦（笑）。

武田： 我从以前就很喜欢《恶魔城》了，因此初代《恶魔城》那种动作的感觉给我留下了强烈的印象。所以虽然也会有RPG要素，但我已经在心里想好了，这次还要恰如其分地创作出动作游戏的部分。RPG要素固然是有的，不过我还是想首先把它做成一款在战斗上能跟敌人好好玩一把策略的游戏……最早的《恶魔城》有一种武器是攻击范围很短的鞭子，一边利用敌人发动攻击的空档出击一边进行游戏，我觉得这样就明显地突出了游戏性。这个利用与敌人之间空档的系统给了我很大启发。使用LR键的话，自己就能积极地控制与敌人之间的距离了，而且要是能在肯定之前系统的基础上把游戏做得更有趣，不就可以在2002年完成一款不辱使命的游戏了吗？另外敌人那边也可以根据具体情况作出后退、时不时地给予攻击等行为……反正我是打算重点强调一下动作方面。

IGA： 我想把“《恶魔城》系列”变革成为“包含RPG要素、通过积攒经验值升级、让不擅长动作游戏的玩家也能玩到最后的作品”，意思就是尽可能扩大受众面。首先作为动作游戏得以完成，同时也包含RPG要素，这一点要是能在“《恶魔城》系列”中确立下来就好了。

——这次的制作人员还是《月轮》的原班人马吗？

IGA： 已经完全不一样了。《月轮》的主创人员一个都没有，汇集的是随《月下》的制作成长起来的主创人员和《魂斗罗 铁血兵团》的主创人员。



IGA

制作人

《恶魔城Castlevania白夜协奏曲》的制作总指挥。在本作中也担任了剧本撰写。

想创作成“城堡复活”的故事

——《月下的夜想曲》中的地图是上下颠倒的，而这次则是分表·里对吧？这个点子是怎么诞生的？

武田：最初有人提出“以地图探索型来制作《恶魔城》”，于是出现了最早的探索型《恶魔城》——《月下的夜想曲》。那个“逆城”的主意的确是非常出色，因此我也思考了一下有没有什么与之相匹敌的点子，结果想到的就是“来回于表·里”。

IGA：然后，这次我想创作成“城堡复活”的故事。里面有100年才苏醒1次的德拉古拉，在那期间发生的故事，在那里有怎样战斗，这样一来究竟会变成什么样子……如果德拉古拉不能复活，那里又会发生什么？于是，一个人体内有两颗心、两颗心映照着那两座城堡……所谓城堡，在我心目中是力量的象征。也就是说，这其中包含着“有城堡并不意味着强大，而有力量的人才会拥有城堡”这一概念。将这种力量的象征加以具现化，便是这次的舞台。

——表·里都设定了最终BOSS吗？

IGA：我想设成多结局的形式。虽然我只需要一个结局就满足了，但可能玩家会觉得有点不足。去探索不足的部分，就会发现其实还有一些其他的东西……我想做出这样的效果。所以这次就变成了表·里的形式。“表”是平常的马克西姆城堡，“里”则会变成邪恶的马克西姆城堡，所以这样就等于准备了两种结局……

武田：而且这当中还有个最低限度的规则。因为这是比较花时间的游戏，所以绝对不能有“出错了的话会导致之前的成果全部作废”的情况发生。在看过了一个结局之后，也同样能接着之前的存档去看其他结局。我们必须对玩到这里的人给予报答，那样的话，就不能允许“15个小时都浪费了！”之类的事情发生。

——那第三个结局呢？

IGA：是表·里系统这一点玩家很快就会得知，所以我考虑在得知有“里”的阶段再加入一些内容。那个关键就是“祖斯特的腕轮”和“马克西姆的腕轮”。这两个腕轮是他们过去从蕾迪那里得到的。不过一般来说，像“祖斯特的腕轮”这种，从一开始的初期装备里就会有的吧？

——赶紧卸下了是吧。

IGA：对对。也有那种大家都忘掉了、而我们来让玩家回想起来的地方。还有一点就是把“马克西姆的腕轮”当作钥匙获取，这个钥匙还可以再使用一次……

——这第三个结局我觉得看不懂呢（笑）。

IGA：我想是会看不懂（笑）。不过，如果将三个结局串起来看就会明白了。看上去最简单的结局就是马克西姆死去、只有蕾迪和祖斯特得救的结局。接下来前往“里”，如果不戴腕轮打赢的话，蕾迪和祖斯特都无法得救。这个结局不免让人觉得很奇怪，结果后面还有一段……

武田：GAME OVER的画面上也是有腕轮的吧？那个就是在提醒玩家“要注意腕轮”……

IGA：先让人产生一种“明明这么辛苦却是这种结局”的错觉（笑）……

——这明显是在折磨人嘛。

IGA：是啊，故意把最讨厌的结局提到前面去（笑）。我还是希望大家多多去寻找“拯救公认为会死掉的马克西姆的办法”。虽然有点困难，但我还是采用了这种隐藏方式。

——隐藏模式也增加了不少吧？其中的“BOSS RUSH MODE”，为什么会加进去？

武田：对我来说，《恶魔城》是一款通关一次以后，不久还会想再玩一下的游戏。玩起来太轻松的《恶魔城》是没有价值的，所以总得加点什么东西进去。基于这样的想法，就弄了这个。而作为结束游戏流程之后的额外奉送，10分钟或20分钟都好，我无论如何都希望《恶魔城》能有个想玩就可以玩的模式，于是就以“BOSS RUSH MODE”的形式进行了制作。身为一款动作游戏的《恶魔城》，如果能有一个在短时间内即可玩到的模式，那种感觉应该是非常愉快的。地图也是一样，我觉得如果能使用不同角色重新



探索恶魔城的话，玩家应该会很开心吧？所以就加入了马克西姆模式。

——在隐藏模式里可以选择初代FC的西蒙·贝尔蒙特的原因是？

武田：那个……玩家绝对会很开心的吧？（笑）无论从硬件设备还是从时机上来说，只有现在是最适合搞这个的。

——在“BOSS RUSH MODE”下通关时看到的结局，果然也是特别加入进去的吗……？

武田：是的。那个可是我们在连续通宵的高度紧张状态下完成的呢（笑）。既然已经做到这个地步了，那没有一个结局的话也未免太奇怪了……因为在迄今为止的“《恶魔城》系列”当中，我比较喜欢那种在打败帅BOSS的瞬间通关的感觉……（笑）。

——那么最后，请两位向Fans说几句话。

IGA：《白夜的协奏曲》是一款相当出色的作品，希望大家能玩得更深入，直达其精髓。

武田：这是我们耗费了太多的心力和体力才制作出来的游戏（笑），因此只要能让玩家们玩得愉快，我们就非常开心了。

——非常感谢二位接受这么长时间的访问，辛苦了。

IGA·武田：您也辛苦了。



武田长

导演

担任企划及怪物的编程等，是制作小组中领导人一般的存在。

1792年 恶魔城X 血之轮回

故事简介

转眼间，四十多年又过去了。为了防止百年一次的恶魔复活，里希特·贝尔蒙特以及教皇厅密切监视着一切可疑的动态，但是却仍然无法避免历史的循环。

在暗之神官沙弗特的策划下，里希特的女友安妮丝、安妮丝的妹妹玛丽亚·雷纳德、修女泰拉以及医生之女伊丽丝都被绑架到了恶魔城内。为了救出自己的朋友和爱人，里希特义无返顾地踏上了除魔之旅。但当他将德拉古拉伯爵打倒时却没有发现，一双眼睛正在幕后注视着这一切。

译 名：	恶魔城X 血之轮回 (PCE) 恶魔城XX (SFC) 恶魔城X 历代记 (PSP)
日版名：	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻 悪魔城ドラキュラXX 悪魔城ドラキュラ Xクロニクル
美版名：	无 Castlevania: Dracula X Castlevania: The Dracula X Chronicles
发售日：	1993年10月29日 1995年7月21日 2007年11月8日

人物简介



身穿青色战斗服、手持祖先遗留的圣鞭的吸血鬼猎人。19岁时只身闯入恶魔城中解救了女友在内的四位少女，被当地人称为“最强的吸血鬼猎人”。



安妮丝的妹妹，12岁时就拥有强大的魔力可以操纵四圣兽击退恶魔。在这场战役结束之后，玛丽亚成为了贝尔蒙特家的养女。



里希特的恋人，是位温柔善良正直的女性，因此也有很多爱慕者。



热情的修女，被德拉古拉伯爵掠到城中做祭品。



村中医生的女儿，懂一些医术，被德拉古拉伯爵掠到城中做祭品。

恶魔城X 血之轮回

提到《恶魔城X 血之轮回》的名字，在这个系列的Fans当中可谓如雷贯耳。然而遗憾的是，正是这款被众多玩家奉为绝对经典的优秀作品，真正体验过其魅力的玩家事实上非常有限。由于本作的对应平台——NEC公司生产的PC-Engine（PCE）主机在日本的普及率不高，许多玩家没有机会接触到这款游戏，而在大洋彼岸的美国，由于激烈的竞争和严重的市场萎缩，Turbo Grafx CD（PCE在美国的商标）自首发起就始终没能摆脱慢性衰退的困扰，短短3年多时间里拱手将市场让给了任天堂的SNES（SFC）和世嘉的Genesis（MD），致使《血之轮回》最终没能在美国发售。更糟糕的是，由于一系列复杂的法律纠纷，Konami也没能将《血之轮回》移植到其他同期的16位主机上。

从某种角度讲，《血之轮回》不幸成为了硬件竞争的牺牲品，但这无法抹杀其作为“《恶魔城》系列”历史上颠峰级作品的地位。本作的关卡设计思路和游戏风格借鉴了《恶魔城传说》中的成功经验，玩家从游戏的第一关之后就可以选择里外2条分支路线，以完全不同的方式完成里希特·贝尔蒙特的刺激冒险，在连续4关的分支后，从第6关开始继续回归传统的线性模式，直至最终来到城堡最顶层挑战德拉古拉伯爵。更加值得称道的是，即便是在4关的分支路线阶段，玩家的行动也不会受到完全的限制，只要能找到隐藏在关卡中的分支点，随时可以在里外关卡之间进行切换并挑战不同的关底BOSS。另外值得一提的是，游戏初期可以从地牢中救出里希特女友安妮丝的妹妹玛丽亚·雷纳德，这样一来她也将作为可操作角色在正篇中登场。

里希特和玛丽亚两人在游戏中拥有完全不同的特性，因此战斗风格也相差甚远。前者更接近“《恶魔城》系列”中历代传统的贝尔蒙特一族主角们，使用圣鞭和6种副武器对抗恶魔，而后者则以其极具特色的各种飞行道具攻击而备受玩家推崇。里希特的移动和跳跃比较缓慢，攻击距离和方向有限，但攻击力和体力相对较高。玛丽亚的移动速度比里希特快而且能够进行二段跳，但攻击力和防御力都比较有限。她并没有真正意义上的武器，其全部力量都体现在对各种动物的操纵上，她的主要攻击方式是手中交替飞出的2只鸽子，此外还可以通过道具切换其他6种动物的附属攻击模式。玛丽亚的大部分攻击手段范围较广，可以在不接近敌人的情况下将其消灭，加之其中的部分攻击手段威力惊人（比如召唤飞龙），令她有资格入选整个“《恶魔城》系列”的最强角色阵容。







恶魔城XX

由于PCE在美国的翻版Turbo Grafx CD早早地退出了家用机市场，《恶魔城X 血之轮回》没能在美国发售，再加上版权纠纷带来的麻烦，Konami最后也没能在其他16位主机上推出这款游戏。因此Konami决定选择任天堂的SFC（SNES）为平台，将这款广受赞誉的经典游戏重新“复刻”，于是就有了后来延续PCE版《血之轮回》成功风格的SFC版《恶魔城XX》。

《恶魔城XX》可以被看作是一个缩水版的《血之轮回》。首先，由于机能上的限制，《恶魔城XX》的画面和音效无法与PCE版原作相比；其次，鉴于存储容量上的巨大差异（PCE版原作为390MB、SFC版约为2MB），《恶魔城XX》将原作的12个关卡缩减到了9个，取消了暗黑神官沙弗特的部分，而且玛丽亚也不再是可操作角色。

抛开被严重缩减的游戏内容不提，本作在游戏方式上依然贯彻了PCE版原作的精髓，玩家依旧控制



主人公里希德 贝尔蒙特穿越全部9个关卡中的至少7个，最终打倒隐藏在城堡最深处的德拉古拉伯爵。游戏同样提供有分支路线可供选择，而且最终的结局也与路线选择挂钩，特别是第三和第四关的探索是否完全，将直接决定游戏最后能否救出安妮丝和玛丽亚，达成完美结局。

美日版差别

与众多“《恶魔城》系列”作品一样，本作美、日版在角色姓名和登场怪物、BOSS的名称上依旧没有统一。除此之外，本作两个版本中部分敌人和BOSS的外貌乃至行动方式也存在细微差别。本作欧版直接放弃了“Dracula X”这个主标题，改用了“Castlevania: Vampire's Kiss（恶魔城：吸血鬼之吻）”作为游戏名。

恶魔城X 年代记

2007年发售的PSP版《恶魔城X 年代记》，是PCE版《恶魔城 血之轮回》的3D重制版，启用了新的引擎、画面风格和配音演员，Konami力图通过这款游戏将当年没能在欧美市场推出的经典重新再现。本作的人物和背景为3D，但基本游戏方式依然为2D，因此严格来讲只能算是2.5D的作品。另外，除了全新的画面效果外，PSP版还对部分游戏内容进行了修改并在原作基础上增加了一些新要素，同时还收录了原始版《血之轮回》和PS版《月下的夜想曲》作为隐藏要素。

《年代记》基本上还原了PCE版原作在关卡设计和游戏方式上的精髓，但在此基础之上也有不少新鲜的内容加入。首先，流程的部分关卡中新增了2种机关，蓝水晶墙和红骷髅墙，在游戏中是否能找到并解救两名配角泰拉和伊丽丝，将直接决定能否解开这2种机关，而这也关系着游戏终盘里希特能否成功拯救爱人安妮丝并达成完美结局。具体来说，拯救安妮丝所需要解开的迷题由于上述2种新机关的加入而发生了改变。另外在第五关新增了原作中没有出现过的BOSS九头蛇（实际为4头）。如果没能在第七关中救出安妮丝，本关最后里希特将不得不与被变成吸血鬼的爱人交手，最终也无法真正击败德拉古拉伯爵并摧毁恶魔城。相反，救出安妮丝之后，里希德在第七关末尾将面对暗黑神官沙弗特的幽灵，而在最终决战中德拉古拉也将增加1个新的第三形态，将其击败后将玩家才能与3名女性一起逃出恶魔城并迎来真正的完美结局。

除此之外，PSP版《年代记》增加了新的对话场景，部分原作中已有的剧情则被相应延长，此外在每场BOSS战开始前都加入了1段简短的小过场动画以营造紧张气氛。拜UMD的超大存储容量所赐，游戏同时收录了英语和日语两种语音，玩家可以在游戏选项中自由切换。另外，美版第八关的关卡名称被重新更名为“血脉（Bloodlines）”，与《月下的夜想曲》开场部分的标题保持一致。

PSP版新增了BOSS挑战模式，但与以往不同的是，该模式下玩家可以通过PSP的无线通信机能与另外一名玩家联机进行游戏。最后，《年代记》放弃了PCE版原作中卡通风格的画风，改为采用系列御用画师小岛文美的人设，游戏的音乐部分也被重新安排，第五关和第七关增加了新的曲目，游戏还特别设置了一个曲目安排功能，让玩家可以随意选择《血之轮回》和《月下的夜想曲》中的音乐作为背景音乐播放。







《恶魔城X年代记》

制作小组访谈

《X年代记》实际上就是时隔十四年之后复活的《血之轮回》。我们就跟这款游戏有关的诸多秘闻采访了制作人IGA先生和导演南方先生。

制作人：IGA
“《恶魔城》系列”的制作人，当然也往持了本作的制作工作，还亲手修改了部分追加剧本的内容。
导演：南方章宏
过去曾担任SFC版《XX》的程序员。《XX》第一关中那些美丽的火焰就是南方先生的杰作。

以不破坏原作风格的重制为目标

——首先，请讲讲之所以会制作《X年代记》的原因。

IGA：我从很早以前就想制作一部有着“3D画面，2D游戏特性”的《恶魔城》。到了这个构想有条件实现的时候，综合硬件性能和年龄层来考虑，得出了PSP比较合适的结论。但这种全3D化的游戏，如果照现在主流的“探索型”风格去制作，工作量就会变得非常大，因此决定重制以前的作品。

——那么，为什么要选择《血之轮回》呢？

IGA：这部作品在系列中的评价极高当然是原因之一，此外PCE版的《血之轮回》并没有在北美和欧洲等海外地区发售。所以后来造成了《月下的夜想曲》在海外发售时出现了有很多人并不知道《血之轮回》的这种情况……

南方：虽然《月下的夜想曲》的开场部分是《血之轮回》的最终关卡，但由于前作并没有在海外发售，所以好多人不知道那是什么意思（笑）。虽然SFC版的《XX》后来在海外发售过，但那实际上也不完全是《血之轮回》的重制版，有很多内容发生了改变。

IGA：正因为发生了这些事，所以最后决定趁这次机会在PSP上重制《血之轮回》。

——游戏3D化之后，希望玩家关注的是哪些内容呢？

IGA：首先，我们最在意的是3D背景和2D游戏特性相结合之后，会出现各种不协调的情况。比如在之前的系列作品中，玩家跳起来后，如果上方有落脚点的话就会立刻穿过去。但换成3D背景后，角色的身体就有可能会嵌进上方的落脚点中。甚至会出现只有一个脑袋从上方的地板里冒出来的情况，看上去非常搞笑（笑）。如果不解决这类问题，这部作品就是不成功的。后来在程序员和设计师的努力下，终于让3D的背景也有了2D贴图的效果。

南方：从技术上讲，这一点确实是最困难的。不仅仅是外观，连游戏特性也要保持一致。如果能通过这一关，后面就会相对比较轻松。

IGA：从玩家的角度来看，我们似乎是为了一个在游戏中没人会注意到的部分悄悄努力（笑）。但我的信条正是要在这种地方付出心血。毕竟这是要呈现给玩家的作品，所以不想做出一些连自己都觉得不合格的东西。正是出于这些考虑，我们才会在那个要素上特别用心。

——在这次的3D场景效果中，有两位特别喜欢的吗？

IGA：我比较喜欢序章。因为那里是第一次让人真切感受到重制版变成了3D画面的场景。在游戏开始的一瞬间还是和以前一样采用了侧面的视角，连节奏都一样。紧接着马车奔跑的场景用大魄力3D画面表现，再顺滑地切换成2D游戏视角。那个场景给了我第一次冲击。

南方：我印象最深的是第四关里的下水道。那个部分比PCE版延长了好多啊（笑）。

IGA：虽说变成了3D画面，但由于不能打乱PCE版的敌人配置方式，所以无法任意转换视角。但在游戏的下水道场景中，我们安排了保留2D游戏特性的3D特效，最后决定“就只在这里用3D效果”。

新追加的关卡和剧情

——和原本的剧情不同的是，解救泰拉和伊丽丝后能得到特殊道具，这是为什么呢？

IGA：在PCE版中虽然解救了女孩子之后，结局会有相应的变化，但实际上救人并没有太大意义。所以这次将她们与特殊道具联系在一起，希望有玩家反复游戏，去把她们找出来。另外，安妮丝虽然是里希特的女友，但在PCE版中却很轻松地便被救出来了，我们在这方面也稍稍增加了难度。将设定变更为如果没救出泰拉和伊丽丝得到特殊道具，就无法把安妮丝救出来。

南方： 虽然基本上忠实继承了PCE版的整体构架，但只有第七关的最后部分被我们改成了"越熟悉原版游戏的人越容易中计"的情况。

IGA： 进入PCE版中关押安妮丝的房间后，里面有一位身穿绿色衣服的女性。如果以为她是安妮丝而靠近的话，对方就会变成敌人，吸走里希特的"心"。这是我的主意（笑）。

——如果没能成功救出安妮丝，她就会变成吸血鬼袭击主角，这也是原版游戏里没有的情节吧。

IGA： 在SFC版的《XX》中，有一段情节是如果安妮丝没有获救，就会被卡米拉附体。我个人觉得那样的设定非常棒，所以在本作中也加入了类似的东西。

南方： "因为变成了吸血鬼，所以有许多小蝙蝠环绕在身体周围保护自己"的情景从一开始就确定下来了。

IGA： 在游戏中需要玩家弄清这些蝙蝠的活动轨迹，抓住机会发动攻击。

——救了安妮丝之后，德拉古拉也会相应地变成第三形态啊。

IGA： 就算救不了女孩子们，也可以看到和PCE版相同的结局，可是如果成功救出她们，就能发展出新的剧情。这是我们设计好的。当救出女孩子后带着"结局会不会有变化"的心情来到德拉古拉面前时，一定会被第三形态的最终BOSS吓一大跳吧。另外，有一些老玩家抱怨PCE版的德拉古拉实在太弱了，所以我们便想到"干脆惩罚一下他们吧"这个主意（笑）。

南方： 关于第三形态，由于必须要把它的攻击模式化，因此在制作时强调了"拒绝新手"的强大感觉。不过，一开始这个BOSS比现在还要强，企划和程序员为它准备了大量攻击模式（笑），而且还是随机出现的。

IGA： 这让画师也费了不少脑筋。第二形态是巨大化，那么第三形态究竟该变成什么样呢？要是再变回第一形态当然没有任何意义，于是最后采用了和"魔王"这个称号十分相称的"六翼天使"形象。实际做好之后，发现比预想的还要帅气。

从附加关卡转变为原创关卡的第五关

——整个第五关跟原版比较做了很大的改变啊。

IGA： 这次重制时，我希望能加入一个原创关卡。此外，救出安妮丝后，也需要一个场所与吸血鬼喽啰展开第二次战斗。因此我们便将曾经被我们当作附加关卡来对待的第五关进行重制，还追加了原版里没有的新BOSS。之前的背景音乐《Op.13》由于不是为那个关卡制作的曲子，因此后来也被换掉了。

——"曾经被我们当作附加关卡来对待的第五关"，这是什么意思啊？

IGA： PCE版的第五关原本是由负责"《胜利的十一人》系列"的高家新春先生制作的。当时他认为《血之轮回》的整体难度偏低，感觉有些美中不足（笑）。因此从各种关卡中搜集地形和角色，制作了自己理想中的"恶魔城"。也就是最早那种异常困难的"恶魔城"，比如"升降机+尖刺"以及"美杜莎+回转地板"等等机关。而第五关原本就被设定为如果不通关一次就无法进入的状态。在本次的重制版中，希望能继承部分PCE版的意志，再现那种困难的游戏方式，以一个新关卡的形式出现在大家面前。

南方： 在设计其他关卡时我们尽量做到不要过于困难，但只有第五关有这样的背景，所以难度相当高（笑）。我也想过要通过这里是不是太难了点儿（笑）。

——新加入的BOSS许德拉是怎样制作出来的呢？

IGA： 我当时提出了"有3D感觉的BOSS"和"使用地图背景玩耍的BOSS"等几个要点，剩下的就交给制作组成员去完成。

南方： 最开始的设定是从楼梯上方垂下来很多脑袋分头进攻。虽然难度很高，但却没有与一个巨大怪兽战斗的真实感觉。因此我们对攻击模式做了不小的调整。另外，它的弱点最开始是光溜溜的身体，但后来感觉那太容易被看穿了，就把弱点改到了眼睛上。此外，它的脑袋是红色的，被击倒后也会复活。这和红色骷髅的设定一样，用了代表"不死"的红色。

IGA： 说不定最后变成了一个就算知道打法也不能轻松击败的BOSS。

南方： 有斧头的话相对轻松一些。但这要求在拿到斧头后从关卡中间阶段一直保持不死、不换副武器，最后来到BOSS面前。这部分的平衡我们也充分考虑到了。

对声音的执着和收集要素的融合

——请讲讲导入"声音分配"的意图。

IGA： "《恶魔城》系列"一直对音乐和音效有着特别的执着。虽然我很想在制作这次的重制版时既忠实于原来的曲子，又加入新的要素，但实际上应该有很多人都会说"原来的曲子更好"吧。那么，请这些人都去玩原版吧……可是这样一来好不容易做好的重制版不就没人买了么（笑）？所以最后既可以选择原来的曲子也可以选择重制版曲目。

——将音乐当作道具，可以在游戏中进行收集的系统是独一无二的吧。

IGA： 在PCE版中，就算击败巨兽或是食人花这种棘手的怪物也不会有分数以外的任何奖励。在第四关中也是，尽管有很多隐藏通道，但就算把它们找到了也不会增加完成率。因此我们这次加入了"收集声音道具"这个要素，希望玩家去探索那些还没去过的地方，深入地图的角落进行游戏。

——使用"声音分配"的话，就能随意组合自己喜欢的曲子了吗？

IGA： 不知道到底是不是"喜欢

的”，不过最近我一直在用《月下的夜想曲》中的“珍珠舞踏曲”当BOSS战时的音乐，和着静谧悠扬的音乐对BOSS发动攻击（笑）。要是被人看见的话，一定会说“一点儿也不相称”吧。

南方：我非常喜欢“VAMPIRE KILLER”这首曲子。所有关卡全都用这个，要不要试试（笑）？

IGA：让自己的感情激昂起来也好，低沉也好，可以自由地进行游戏。

——这次将第七关的背景音乐换成了X68000版的“MoonFight”，这是为什么呢？

IGA：PCE版的第七关使用的“巢窟”可以说是其他曲子的混音版，引用了《血之轮回》中的很多音效和乐曲，就像混合的曲子一样。所以我就想到，好不容易有机会重制，为什么不用一首全新的曲子呢。当然，想在原曲的伴奏下进行游戏的玩家也可以用“声音分配”进行设置。

还有这种小机关？注意细节表现。

——为什么要让BOSS在死亡那一瞬间使出最后攻击呢？

IGA：当年《血之轮回》的制作组成员也说过，这是为了阻止1UP（无伤奖励）而设置的攻击。

南方：就算中招自己的HP也最多只会减少到1，所以玩家不会被最后攻击打死。

IGA：重要的就是“让玩家在放下心来的时候给他一下”这种效果。但实际上当初开发PCE版时设计的是一旦被打到就会死。可后来进行内部测试时无数人抱怨“太困难了”（笑），所以最终改成了不会被打死。

——关于击败BOSS后掉落的魔力球，两位其实还是想让主人公用后空翻华丽地把它接住吧？

IGA：没错。而且还想让角色在后空翻之后，用“肚子”把它吸进去（笑）。

南方：为了实现这个构想，我们认真调整了画面静止之前的时间。

IGA：一开始画面静止之前的时间很长，不管用肚子取还是落地之后再取得，整体造型都没有什么变化。于是我就提出“这样不行，把时间再缩短一点”的要求，让他们去调整。不过跟原版相比，落下的时间变长了，如果不掌握好时机，不多多练习几次的话，很难完成漂亮的抓取。

南方：我们还想过可不可以让画面暂停，出现个打分的画面。比如“10.0”分之类的（笑）。

——在第三关开始的地方，站在远方那座桥上的人是谁啊？

IGA：那个……我觉得是德拉古拉（笑）。意思是他站在远处悄悄地观察主角。

南方：那是从PCE版就有的效果。在《血之轮回》中有很多类似这样的细节。比如第零关中在远处若隐若现的恶魔城，第七关中刚刚开始的月蚀等等。这些小细节也都非常忠实地做了还原。

IGA：顺带一提，在击败第一关的巨蛇后，可以用鞭子击打散落的骨头让他们跳起来。虽然这是程序员自己加上去的，但作为追加要素其实也挺不错的（笑）。



1797年 恶魔城月下的夜想曲

故事简介

《血之轮回》五年后的一个月圆之夜，沙弗特为了解除伯爵的惟一障碍，以魔法控制了里希特的心智，将其带回了恶魔城。24小时后，从睡梦中醒来的民众们惊恐地发现，就在村庄不远处的悬崖上，本应再过百年才会解除封印的恶魔城再度出现。而率领妖魔的城主，竟然就是四年前拯救世界的英雄里希特。当年与里希特一同战斗的玛丽亚听到这个消息后几乎不敢相信自己的耳朵，她认为在他的身上一定发生了什么事情，于是毅然闯入了恶魔城。另一方面，感受到这场异变而苏醒的还有另外一个人——阿鲁卡多。

在同玛丽亚携手使里希特恢复清醒后，阿鲁卡多只身闯入混沌中的恶魔城逆城，打倒了这起事件的元凶沙弗特，事隔300年后再度来到了父亲的面前。正如上次一样，伯爵仍然对人类深恶痛绝，所以阿鲁卡多也只好再度选择了战斗这条道路。

终于，城堡坍塌了，德拉古拉伯爵回到了混沌的世界中，数百年来对人类的怨恨终于烟消云散。阿鲁卡多踏上了旅途，试图以一个普通人的身分平静地生存在这个世界，伴随在他身边的，是玛丽亚欢乐的笑声。

日版名：	悪魔城ドラキュラX月下の夜想曲	美版名：	Castlevania Symphony of the Night
机　种：	PS/SS	发售日：	1997年3月20日（日）/1997年10月2日（美）
日版		美版	

人物简介



阿鲁卡多

本名艾德烈・菲伦海斯・戴普斯，出生于1390年，是德拉古拉伯爵与妻子丽莎所生之吸血鬼混血儿。因不满父亲在人间的残虐行为而高举反旗，并将自己的名字改为"Alucard"，几百年来数度与贝尔蒙特家族的人一起将伯爵封印，随后便会陷入长久的沉眠中。《月下的夜想曲》的最后，与玛丽亚共同生活了一段时间。



玛丽亚・雷纳德

出生于1780年，是里希特的义妹。虽然并非是贝尔蒙特家族的直系血脉，却拥有不输于任何吸血鬼猎人的强大能力，可以同时操纵朱雀、玄武、青龙和白虎这四圣兽。17岁那年遇到阿鲁卡多后便被这位拥有不幸过去的美青年深深吸引，最终选择和阿鲁卡多一起离去。



里希特・贝尔蒙特

1773年出生，19岁时为了解救被德拉古拉伯爵绑架的心爱少女而拿起圣鞭闯入恶魔城，与玛丽亚一起战胜了德拉古拉，被当地人视为英雄。然而5年后却被德拉古拉伯爵的手下沙弗特控制成为了恶魔城的伪城主，幸而在阿鲁卡多与玛丽亚的帮助之下终于恢复了心智。



丽莎

阿鲁卡多的母亲，德拉古拉伯爵惟一挚爱的妻子，同时也是一位圣母一般的女性。她因为帮助患有流行病的人们制作药物而被教会视为魔女，最终被烧死在火刑架上。也正是因为这样，才最终导致德拉古拉伯爵对人类的复仇。

游戏简介

当家用机市场正式宣告跨入以CD-ROM为存储载体的32位时代之后，Konami也开始考虑在索尼的新生代主机PlayStation上进行更多新的尝试。于是，Konami东京的开发小组决定总结包括《恶魔城II 诅咒的封印》在内的众多系列前作中的成功经验，将角色扮演要素以新形式与传统冒险要素相结合，启用完全原创的新故事和新主角，开发一款与以往任何一代《恶魔城》都不相同的全新作品，这其中的许多设计理念，直至今日依然被众多续作奉为标准并仿效。这款与众不同的作品让更多的玩家认识并喜欢上了“《恶魔城》系列”，甚至可以说，在现存的所有《恶魔城》游戏爱好者当中，有相当一部分是属于这款游戏的Fans。这款游戏的名字，叫做《恶魔城X 月下的夜想曲》。

从很多方面来讲，《月下的夜想曲》都可以被看作是“《恶魔城》系列”中最具里程碑意义的作品，尽管从故事背景上看本作是延续《血之轮回》剧情的续作，但游戏的内容与系列以往作品相比却发生了翻天覆地的变革。首先，《月下的夜想曲》屏弃了以往传统的关关相连的线性平台动作游戏模式，改为采用结合RPG成长体系的更加开放的自由探索模式，这一思路在随后的许多作品中依然被延续着。这一非凡成就在很大程度上要感谢本作的制作人五十岚孝司，对2D游戏情有独钟的他将本作的操作提升到了一个新的境界，另外他也是有史以来第一个为“《恶魔城》系列”设计官方历史年表并完善整个系列故事构架的人。此外，《月下的夜想曲》随后取得的巨大成功，也让担当人物设计的小岛文美和作曲的山根美智留的名字家喻户晓。

主人公：

《月下的夜想曲》是“《恶魔城》系列”历史上第一款没有采用贝尔蒙特家族的吸血鬼猎人作为主角的作品，游戏的主人公是德拉古拉伯爵与其人类妻子丽萨所生的混血之子阿鲁卡多。这个最早出现于FC版《恶魔城传说》中的角色有着吸血鬼和人类的双重特征，也因此背负了以往任何主人公都没有的复杂身世和沉重宿命。游戏对剧情的铺垫并不像真正的角色扮演游戏那样充分，但对主人公形象的刻画却相当到位，阿鲁卡多忧郁的神情、悲剧性的命运，更重要的是他矫健的身姿和华丽多变的战斗方式倾倒了无数玩家，也使他成为了“《恶魔城》系列”中最具人气的几个角色之一。

游戏方式及关卡设计：

就如同刚才所说过的，本作的游戏模式为自由探索，这也是系列有史以来最大的突破，但这种自由起初并非毫无限制，而是通过一些巧妙的关卡设计让玩家的探索范围逐步增大，配合剧情的展开，循序渐进地让玩家了解整个故事的来龙去脉。只有在发展特定的剧情并得到特定道具之后，玩家才能真正揭开《血之轮回》中的主角里希特·贝尔蒙特神秘失踪背后所隐藏的真相，并开启通往最后的完美结局的道路。

操作：

与系列以往作品相比，《月下的夜想曲》采用了一套相当自由也更加复杂的操作体系。除了攻击、跳跃和基本移动这些必要操作以外，阿鲁卡多还具备斜下跳踢（不装备武器情况下）和疾退这两个全新动作，由于后者的速度比阿鲁卡多的普通移动方式更迅速，因此有相当一部分玩家选择以疾退作为游戏初期的主要移动方式，这也使得玩家们在提起《月下的夜想曲》时都会半开玩笑地提到这种看起来不怎么正常的“后退式”前进步法。另外疾退也可以被用作攻击的强制取消，这一方法在许多战斗中都非常实用，方便玩家及时切换动作并回避敌人的进攻。

比较值得一提的是，《月下的夜想曲》引入了类似于格斗游戏的方向键出招设定：按照一定的规则和节奏按方向键和攻击键输入指令后，就可以发动特殊技能和魔法攻击。在全部9种特殊技中，有一部分在初期就可以直接使用（MP值充足的情况下），另有一部分需要在获得特定魔导器后方能发动。此外，作为隐藏人物登场的里希特和玛丽亚（仅限土星版和PSP版），也拥有各自需要输入特定按键才能发动的独特技能。

武器：

与“《恶魔城》系列”以往历代主人公以鞭子作为主要武器不同，阿鲁卡多的武器多为剑、刀等刃物，此外还包括各种盾、杖、拳套和投掷类兵器，总数达上百种。隐藏角色里希特依然使用传统的圣鞭作为武器，玛丽亚在土星版中使用冲击波和跳踢，在PSP版中使用猫头鹰作为主要武器，但此二人都无法更换各自的主武器。《月下的







夜想曲》中也有副武器的设定，且阿鲁卡多、里希特和玛丽亚3人的副武器均有所区别，里希特和玛丽亚2人的副武器拥有对应的特殊攻击方式，但消耗红心的数量也要高得多。另外，本作与《血之轮回》一样，允许玩家在捡到新的副武器时依然有机会在一定时间内重新选择，防止因为意外而丢失自己钟爱的副武器的情况发生。

角色扮演要素：

《月下的夜想曲》重新将角色扮演游戏中的成长要素引入到系列当中，而这一成长模式也成为了日后大部分《恶魔城》续作所必备的要素之一，相反，传统的偏向于动作游戏的模式从本作起开始被抛弃或作为正篇游戏之外的补充，本作中里希特和玛丽亚各自的模式就是最好的例子。

除了积累经验值、升级并不断提升基本能力这套最基本的成长模式以外，玩家在游戏中还可以培养自己的使魔。使魔原本是作为游戏的一个补充而加入的系统，通过收集特定的魔导器后开启，升级的方式也比较简单，但却出乎意料地大受玩家好评。使魔在游戏中会跟随阿鲁卡多左右，依据等级不同采取不同的行动方式、变化成不同的形态或发动特殊攻击动作，另外除剑魔之外的所有使魔都完全由电脑控制。

美日版差别

本作美版和欧版在许多方面都与最初发售的日版有所区别。首先，日版序章部分的关卡名为“血之轮回”，沿用了原先PCE版最后一关的名字，但在2个英文版中这个标题被改为了“血脉（Bloodlines）”。其次，日版中的使魔数量为7个，但美欧版中取消了其中的半妖精和鼻恶魔，二者实际上是妖精和小恶魔的另一个版本，在功能上完全一样（鼻恶魔实际上是出于恶搞目的而设计的），只是外型和声音不同，因此在2个英文版中最终都被取消，关卡中部分道具的位置也因此发生了改变。最后，日版原版中赠送了一本官方漫画、一本设定画册和一张原声音乐CD，此外日版中还收录了游戏中所有主要配音声优的访谈。上述所有内容均未在美版中出现，只有最后发售的欧版中附带了CD和画册。

PS版与土星版差别

日版土星版《月下的夜想曲》中包含了许多PS版中所没有的新要素：
1）玛丽亚·雷纳德在游戏中为BOSS和可操作角色。
2）里希特·贝尔蒙特拥有一套隐藏服装。
3）里希特和玛丽亚无需开启可直接使用，且使用此二人进行游戏时，部分场景会播放以往《恶魔城》作品中经典曲目的重制版。
4）音乐鉴赏模式在游戏开始时就可以使用（日版中没有该模式）。
5）增加2个新场景，诅咒监狱和地下花园，其中后者设有1个新BOSS骷髅王，2个场景中均有新增道具、盔甲和武器（如阿鲁卡多之枪）。
6）土星版取消了图书馆中的BOSS战攻略演示功能，且游戏时间是按主机内置时钟而非累计时间来计算。
7）由于程序设计方面的问题，土星版的读盘时间明显长于PS版。
8）由于土星本身不具备硬件透明特效机能，因此如雾气和水气等半透明特效被以抖动效果所取代。
9）由于未能充分利用土星本身的硬件特性和优势，画面有拉伸和变形的现象出现，整体表现要低于PS版。

PS版与XBLA版差别

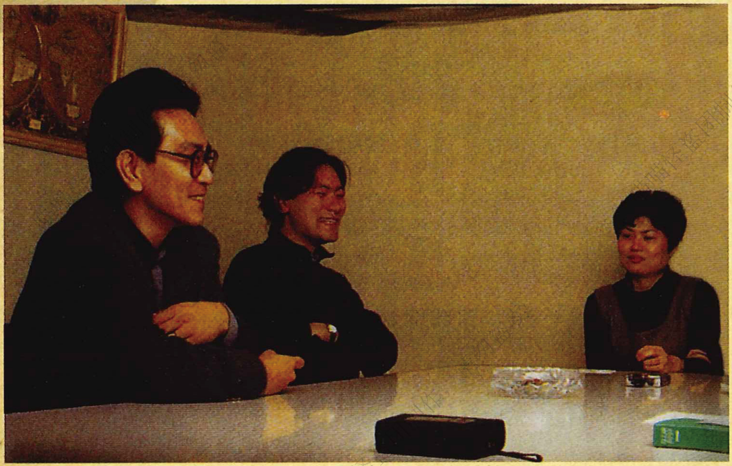
2007年3月21日发售的Xbox Live Arcade版是本作初代PS版的移植，增加了12项共记200点的成就，且大部分PS版中的BUG都在XBLA版中有效，XBLA版也有一些新BUG出现，其中的部分可以通过补丁得到解决。为了满足微软对XBLA游戏的容量限制，美版取消了剧情过场，但在日版中又被得以恢复。另外游戏发售后发布的1个补丁将最后的主题曲“我是风（I Am The Wind）”更改为了“血族的颂歌（Admiration Towards the Clan）”，即PS2版《无罪的叹息》的片尾曲。

PS版与PSP版差别

2007年10月（美版）发售的PSP游戏《恶魔城X 年代记》中收录了《月下的夜想曲》的PS版原作，但在部分内容上有所差异：
1）与土星版一样，玛丽亚再次成为可操作角色，其操作方式更接近于《血之轮回》中的风格，主武器被改成了放出猫头鹰攻击，外型经过了重新设计，但在过场中依然保持原样。
2）半妖精和鼻恶魔重新回归，原先的妖精被更名为“仙女（Faerie）”。
3）部分声音效果被修改，最后的主题曲也由PS版的“我是风（I Am The Wind）”替换成了新曲目“悲情小夜曲（Mournful Serenade）”。
4）英文版部分的剧本对白被重新编排并配音，序章部分的剧情叙述也有所变化，另外美版增加了日语语音的选项，但部分怪物的声音没有随之更改。
5）部分道具和图书馆图鉴中的敌人说明有细微变化。
6）PSP版出现了一些以往没有的新BUG，少数会导致PSP在运行过程中死机。

《恶魔城 月下的夜想曲》

制作小组访谈



——最开始，请各位先介绍一下自己的职务吧。

萩原徹（以下简称“萩原”）：我的职务是初期制作人、后期制作人和程序员。

五十岚孝司（以下简称“五十岚”）：我的职务是后期导演、剧本和程序员，不过偶尔也会有脱离组织的时候。

萩原：因为这个人可是个大忙人啊（笑）。

五十岚：因为要负责剧本的创作，所以在制作世嘉土星版时偶尔会偷懒。

山根美智留（以下简称“山根”）：我是音乐制作人，负责制作BGM和效果音。

——这次的开发平台是PlayStation，因此在硬件规格上可以说比以往提升了不少，请谈谈各自的感想吧。

萩原：可以说比之前机种的制约要少很多，因此制作上的空间变得更大了。由于PS具备多种机能，即便缺少一些设计材料，也可以利用编写程序来完成，这一点非常方便。

五十岚：一些变形可以按照我们原本的方案来进行，而不用妥协，其他的效果也都可以通过程序来实现。

——那有没有什么反而让你们感到辛苦的地方呢？

五十岚：制作卷轴游戏时，最麻烦的就是背景了。

萩原：由于硬件方面并不支持卷轴，结果只能采取与角色相同的制作方式来制作背景。为了制作这一部分，我们消耗了很多时间。其次就是由于容量增多所引发的问题，在对程序进行编译链接的过程中，往往花费一个小时也没有任何进展（笑），实在是太辛苦了。

——“《恶魔城》系列”有着漫长的历史，与之前的历代作品相比，本作中最为突出的改变是什么呢？

五十岚：我觉得是主人公不再挥舞鞭子了（笑）。主角不再是贝尔蒙特家族的人，而且也不再使用圣鞭这一设定，这应该算是最大的改变吧。而且西蒙·贝尔蒙特等主角都有种肌肉男的感觉，而这次的人设却好像有些耽美的意境。

——这次加入了RPG要素，我觉得自由度好像也有所提高。最开始让人感到有些迷惑……

五十岚：因为通常的动作游戏寿命都会比较短（指游戏时间方面），玩家经常会说“我想要继续玩下去，既然花了5800日元，就要玩到与5800日元相匹配的东西”，我们也是基于这样的想法才把游戏的自由度提高的。但是，即便自由度变高了，只是不停地打败敌人也会让人觉得很无聊吧？但如果打败适当的敌人，自己的等级也会得到提升，这样的设定就会很有趣。因为想要加入这样的东西，我们才会融入RPG元素。

——能告诉我主人公阿鲁卡多这个名字的由来吗？

五十岚：那个就是将德拉古拉的拼音倒过来而已。好像有人认为这是德拉古拉的一个外号，不过由于阿鲁卡多早些年就在《恶魔城传说》中出现过了，所以就直接拿过来用了。

萩原：虽然那个人当时并不是很帅（笑）。

——这样的阿鲁卡多却能够使用圣武器和圣水？

五十岚：虽然这并不是正式的设定，不过在我脑海中的设定是由于他从母亲那里继承了人类的血统，因此可以使用这些武器。所以，阿鲁卡多在开发初期就拥有黑白两种力量。

萩原：当初的设定就类似一种组合，如果频繁使用副武器就是圣属性，频繁使用命令型魔法就是暗黑属性。

喵喵怪盗团制作 请勿盗卖

五十岚：因此一些设定在制作末期还在变更，而且还有很多副标题，比如"圣魔的颤音"什么的。

——怪物中最强的是什么？

萩原：如果是普通状态，应该是加拉莫斯（又名：万年魔神）吧。如果没有道具力量，那个家伙将会很难缠。

五十岚：普通的战斗是无法战胜它的。嗯，它就是那样的一个角色（笑）。在通关之后，玩家也可以将其作为一个难缠的对手来进行挑战。

萩原：实际上加拉莫斯应该比德拉古拉和沙弗特更厉害，不过如果有妖精的话，就能够在普通战斗中打倒它吧。

——妖精真的是帮了大忙。

萩原：当然只要带上那个就能够轻松不少，不过除了妖精之外，只要在召唤什么东西之后自己变成雾就没问题了。

五十岚：所以说如果玩家只是想单纯地通关，这一点儿都不困难，就算是初级玩家也不会感到麻烦。毕竟对付讨厌的敌人，只要变成雾或者蝙蝠进行回避就没问题了。

——我还有过在与阿鲁卡多的拷贝一战中，被对方变成烟雾后逃走的体验呢。

五十岚：先进行石化就可以了。这样一来，对方就无法逃跑。

萩原：正城遇到阿鲁卡多的拷贝时，由于还没有得到能使敌方石化的道具，所以使用斧子进行辅助攻击是最有效的方法。而到了逆城，遇到等级40的阿鲁卡多拷贝时就可以尽情将他石化或利用诅咒属性的剑进行诅咒，这样他就无法挥动宝剑了。由于这个敌人各个方面都与阿鲁卡多相同，包括弱点也是，所以利用毒属性的攻击也可以使他的攻击力减半。

山根：变成雾之后就无法打倒敌人了，那么最终游戏的达成率会变得很低吧？

萩原：这和达成率没有关系。

五十岚：只是不会出现在怪物图鉴上而已。

——虽然有半妖精和普通妖精，不过半妖精的等级和经验值的表面记载却不一样。

五十岚：妖精和半妖精，小恶魔和鼻恶魔。因为存在这样的角色，所以具体的表现也要与之相符，这也是种乐趣。

山根：你听过鼻恶魔的台词了吗？

——已经听过了，很搞笑。

五十岚：那个是很难发现的。

——虽然在最开始时我完全不知道……

萩原：它是在那种在不应该说话的地方强行插嘴的类型。

山根：还真的是很不讲道理啊（笑）。

五十岚：声优片田在练习为小恶魔配音时，经常用鼻恶魔的演技来演绎，可惜正式录音时却失败了。

萩原：细心培育的话会变得很强的。

五十岚：细心培育的话每个使魔都很强。

——魔剑甚至要培育到50级啊。

五十岚：等级超过90级后，攻击的轨道就会改变。

萩原：50级会改变形状，可以作为道具使用，99级就更强了。如果使魔变得很强的话，会影响到游戏的平衡性，作战时是否要带使魔也要依个人情况而定哦（笑）。

五十岚：认为带上它会发挥作用的人虽然也没什么，但是认为会导致不平衡的人就请不用带了。

——虽然在结尾，玛丽亚去追赶阿鲁卡多，但我其实更在意之后的情节。

五十岚：那个就需要大家自己去构思了，我们最好不要给出统一的答案。实际上一共有五种结局，不戴眼镜打倒里希特时看到的结局，在中央的房间从玛丽亚那里拿到眼镜后打倒里希特的结局，在逆城打倒德拉古拉后根据地图完成率而出现的两个结局以及使用里希特通关后的结局。

——地图完成率最高会是多少？

五十岚：实际上最高并不是200%，我觉得应该是200.6%左右。

萩原：虽然我们想要将隐藏的房间加入到数值之中，不过在逆城的地下水脉还有没去过的地方吧？

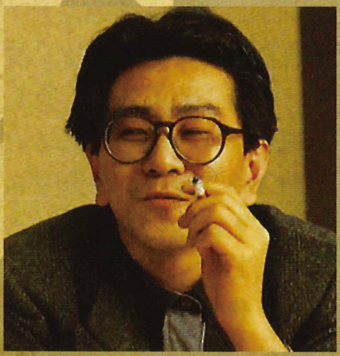
——那个我已经去过了。

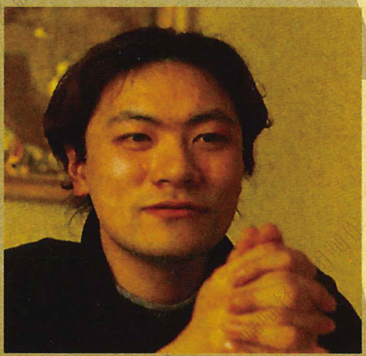
萩原：哇，你好厉害！（笑）

——跳起后变身成狼就可以了。

萩原：那个地方如果不这么做的话就不行。

五十岚：我们所构思的并不是让玩家在最初就打倒BOSS德拉古拉，而是在打倒里希特的地方就完结。这样一来，玩家在打倒里希特之后就会觉得通关了，然后他们就想提







高游戏的完成度，接着便会发现之前有地方没有去过，他们就会觉得“哦，其中还有隐藏的东西”。当然，我们希望玩家能够进一步思考，打倒里希特时的那个是死神吗？阿鲁卡多最初得到的装备又是什么？

——大钟右侧的石像，利用时钟打开之后还有赝品。

五十岚： 啊，“ALUCART”三件套（注：阿鲁卡多的名字应写作“ALUCARD”）。

萩原： 最初的设定要更难，好像是一小时只能打开一次吧？不过要是那么困难的话，至少应该放一个稍微厉害一点的东西。但后来由于没有适合的物品，所以急急忙忙做出来的东西就是那三件赝品。程序设计上倒是很简单，因为只是改变一个参量而已。

五十岚： 既然拿到了就请装备上吧。

萩原： 因为一旦装备上就会提升运气。

五十岚： 状态栏的名字也会变成“ALUCART”。运气在30以上会很容易得到装备，稀有装备也会比较容易出现。

萩原： 而且可以装备两个稀有指环，只不过这三件套的威力有些弱而已（笑）。

五十岚： 威力和短剑一样。

——作曲方面也很辛苦吧？

山根： 是的。由于曲子是XA，所以也有很多麻烦事。

——最后请各位站在各自的立场，对我们的玩家们说几句吧。

萩原： 请大家一定要试一试AXE ARMOR铠甲！穿着AXE ARMOR铠甲进行剧情十分有趣，即便是已经通关了，我还是希望各位能够体验一下。（注：AXE ARMOR铠甲在正城图书馆顶爷爷的屁股60次就可获得）

五十岚： 这次的剧本真的写了很多，但由于是动作游戏，因此最后也删减了不少。我比较喜欢的台词就是在击败德拉古拉后，阿鲁卡多对他父亲喊道“请不要再让母亲感到痛苦了！（注：原文为“これ以上母を苦しめるな！”）”阿鲁卡多的台词基本上都是抹杀了自己的感情，但是只有这里，他的感情终于迸发出来了。就连我自己听到这句话时也不禁黯然落泪，所以请大家也务必欣赏一下。

山根： 我希望各位能够喜欢我创作的BGM，还有鼻恶魔的台词，这些都是我从制作开始时就非常喜欢的部分，所以希望各位也能够好好享受。

五十岚： 我觉得最近一提到绘图，大多都是指透视图，而很少提到我们这种手绘的点阵图。所以我希望大家一定要来看看我们所描绘出的细致的图。

——感谢各位能在百忙之中接受我们的采访，谢谢！



喵喵怪盗团制作，请勿盗卖

18XX年 恶魔城 被掠夺的刻印

故事简介

从中世纪起，魔王德拉古拉伯爵就数度觉醒，让人间陷入莫大的恐怖之中。每当此时，都会有一位吸血鬼猎人挺身而出，手持圣鞭将伯爵与他的暗黑城堡再度送回混沌。这些救世英雄们来自于人尽皆知的"贝尔蒙特一族"，拥有消灭吸血鬼和恶魔力量的神圣血脉。

在历代贝尔蒙特的努力下，人类才得以从德拉古拉伯爵的魔爪下幸存，然而，到了十九世纪初，关于贝尔蒙特家族的消息突然间消失了……失去了与黑暗对抗的力量后，当时的统治者为了自保便开始寻找全新的对抗"德拉古拉"的手段，于是"圣教"诞生了。"圣教"的创始人巴洛瓦研制出了一种封印方法，使用这个力量就可以拯救世界……

日版名：	悪魔城ドラキュラ 奪われた刻印	美版名：	Castlevania: Order of Ecclesia
机　种：	NDS	发售日：	2008年10月23日
日　版		美　版	
悪魔城ドラキュラ 奪われた刻印		Castlevania Order of Ecclesia	

人物简介



莎诺娅

所属于"圣教"的女战士，幼年时被"圣教"拣到并作为对抗德拉古拉的武器而被养大。年仅20岁的她拥有将已打倒的敌人掉落的刻印吸附到自己体内，从而发动威力强大的攻击的特殊能力。



巴洛瓦

"圣教"的创始人，长年从事"刻印"的研究，终于研制出了一套究极的封印方法，并打算使用这个力量来拯救世界。



阿尔巴斯

所属"圣教"的主席研究员，同莎诺娅一样都是幼年时被"圣教"拣到并抚养大。因头脑聪慧，所以成为了巴洛瓦的研究助手。阿尔巴斯的武器是一把名为"阿加特"的魔枪。

游戏简介

在"《恶魔城》系列"漫长的历史中，贝尔蒙特家族的吸血鬼猎人们几个世纪以来一直背负着对抗德拉古拉伯爵及其众多爪牙的宿命。然而，在贝尔蒙特的后裔中真正具备对抗伯爵能力的继承者出现之前，人类又是如何与黑暗势力抗争的呢？该系列的NDS版续作《恶魔城 被剥夺的刻印》就将为你讲述这段空白的历史。

本作引入了几名在系列以往作品中从未出现过的全新角色和1个名为"圣教"的致力于对抗吸血鬼的神秘组织，作为该组织中的1名吸血鬼猎人，女主人公莎诺娅将穿越瓦拉几亚古老的土地，在贝尔蒙特家族后裔再次出现之前，阻止德拉古拉伯爵的复活和邪恶势力的肆虐。

从画面效果上来看，《被剥夺的刻印》与系列前两款NDS平台作品，《苍月的十字架》和《废墟的肖像》相比，在风格上有了比较明显的变化。尽管游戏的整体感觉依然体现着浓厚的卡通风格，但前

作中那种相对明快的格调，被更加阴暗和硬派的画风所取代，再加上一些3D特效手段的运用，使得本作在视觉上给人的感受更符合以往《恶魔城》作品中那种黑暗的故事背景设定。幽灵、骷髅和铠甲骑士等各种经典怪物的身影依然可以在游戏中被找到，不过这一次它们的形象看起来更突出一些，与背景区分得也更为明显，此外游戏的场景变化也比系列前两款作品更为丰富。

从游戏设计的角度来看，本作借鉴了不少“《恶魔城》系列”最具指导意义的作品，例如FC版《恶魔城II 诅咒的封印》中关于冒险角色扮演要素的成功经验。玩家可以控制莎诺娅穿越鬼怪出没的森林、修道院、废墟或其他什么诡异的场景，不再仅仅是被限制在一个城堡式的地图当中，探索的自由度比传统作品更高。当达到城镇的时候，玩家还可以接受一些任务或挑战以获得额外的金钱或道具奖励。比如，游戏初期一个寻找酿制回复药水的任务，当完成后就可以获得效力更强的回复药，类似这种寻人找物的任务在游戏中还有不少。

本作中道具收集部分的形式有些类似于《苍月的十字架》，只不过这一次敌人死后掉落的不再是战魂，而是一种名为“刻印”的特殊装备。刻印的种类很多，在游戏中有超过100种的刻印可以收集，且每种都具备不同的效果，有些可以提供剑或匕首等物理攻击，有些则能够发动附带属性的魔法攻击，还有一些则能够赋予莎诺娅特殊的技能。每种刻印的发动都需要消耗一定数量的魔法槽（MP），所以你不能再像以前那样不停地挥剑或是猛放魔法，因为有限的MP将让你很快就陷入没武器可用的危险境地。副武器的概念在本作中依然存在，不过不再是从地上拣起圣水或斧头随意使用，而是依然取决于莎诺娅身上装备的刻印种类和MP残量。值得一提的是，武器或魔法刻印相互组合使用可以创造出更为强力和壮观的攻击效果，身为一介弱女子的莎诺娅能够面对恐怖的恶魔和吸血鬼，很大程度上取决于她身上刻印的种类和组合方式。

除此之外，本作像前作一样支持Wi-Fi联机功能，玩家可以利用无线网络相互交易道具，也可以在联机模式中进行双打配合。最后，本作还支持与《恶魔城 审判》的联动机能，通过将NDS与Wii相连可以开启这两款游戏中各自的部分隐藏要素。





1917年 | 吸血鬼杀手

故事简介

贝尔蒙特家族的旁系——摩里斯家族的继承人昆西·摩里斯以及朋友乔纳森·哈克感觉到了德拉古拉伯爵即将苏醒的气息，两人找到了伯爵沉睡的棺材，将一把神佑的匕首深深插入了他的胸膛。惊醒的伯爵在垂死之际以最后之力将昆西重创，再度进入了沉睡。而昆西也在几个小时后离开了人世。但两位吸血鬼猎人以及吸血鬼之王都没有发现，昆西的儿子——约翰·摩里斯呆呆地站在一个隐蔽的地方，亲眼目睹了这一切。丧父之痛让这位少年从此对恶魔深恶痛绝，也坚定了他继承家业的决心。

20年后，一个业余巫婆在炼制一种神秘魔法时无意中将德拉古拉伯爵侄女伊丽莎白·巴特莉的灵魂召回了人间。伊丽莎白在数百年前因变成吸血鬼而被教会处以极刑，重回人间的她只有一个目的，那就是让德拉古拉伯爵复活！

得知这一消息的约翰·摩里斯和恋人被伊丽莎白变成吸血鬼的艾瑞克·里卡多为了阻止这一切便联手来到恶魔城中，最终消灭了伊丽莎白和复活的伯爵，让和平重回人间。

日版名：	Vampire Killer/バンパイアキラー	**美版名：**	Castlevania：Bloodlines
机　种：	MD	**发售日：**	1994年3月18日
日　版		**美　版**	
VAMPIRE KILLER		Castlevania BLOODLINES	

人物简介



约翰·摩里斯

继承了贝尔蒙特血缘的青年，因目睹了父亲被德拉古拉杀害，所以对吸血鬼非常憎恨。



艾瑞克·里卡多

拥有非常美丽容貌的青年，原本是位艺术家，但在恋人被伊丽莎白变成吸血鬼后，吸血鬼猎人的能力也随之觉醒。



伊丽莎白·巴特莉

德拉古拉伯爵的侄女。重回人间的她为了唤醒叔叔，决定发动第一次世界大战来获取令伯爵觉醒时所需的足够数量的冤魂。

游戏简介

《吸血鬼杀手》是"《恶魔城》系列"中惟一一款在世嘉MD/Genesis上发售的作品，也是系列中极少数以欧美市场为主导的作品。它最大的与众不同之处在于，它是"《恶魔城》系列"历史上第一款从游戏初始就可以选择2名主人公的作品。约翰和艾瑞克，两人都是贝尔蒙特家族的后裔，但具备的能力却各不相同，前者能够使用鞭子荡过悬崖或巨大的裂缝，后者则擅长运用长枪进行跳跃，这也导致他们在游戏的部分关卡中会进入不同的分支路线，不过最后都要面对相同的BOSS。

本作的游戏方式和基本结构与传统《恶魔城》作品相比并无太大差异：玩家依然控制主人公穿越以线性方式安排的一个个关卡，消灭每关中途出现的中BOSS和关底的总BOSS。与传统《恶魔城》游戏不同的是，本作的流程并非完全在城堡内部进行，有些关卡的场景甚至出现了罗马尼亚以外的国家。除了第一关"德拉古拉城堡"之外，后面的场景陆续有希腊雅典、意大利比萨、法国凡尔赛和英国普罗赛尔皮纳城等地，跟随2个主人公的脚步，玩家几乎可以游遍整个欧洲大陆上的主要国家。

本作另外一个特色在于丰富的特殊效果运用，比如亚特兰蒂斯神殿一关中的水面特效和意大利比萨关卡中摇晃的比萨斜塔等场景，都给玩家留下了深刻的印象。另外，游戏中的部分挑战和BOSS战甚至也用到了特效，比如让玩家在上下摇晃或屏幕变得四分五裂的场景中冒险等。

美日版差别

本作日版与美版的差异并不多，除了游戏难度方面日版要相对较低以外还包括一些细微的差别。比如，美版中主人公约翰的名字，在日版中被改成了乔尼；最终BOSS德拉古拉伯爵的第二形态稍有区别；密码输入画面的出现条件不同等。

本作欧版与其他版本的最大区别是，由于避讳相关审查而去掉了游戏中的出血和其他一些过于残忍的镜头，比如第一关中滴血的平台和艾瑞克死后被枪刺穿的画面。

1944年 恶魔城 废墟的肖像

故事简介

1944年，世界陷入了极大的混乱之中，二次世界大战的爆发将全人类都卷入不安、恐惧与憎恨当中，无数冤魂在战火与硝烟中久久徘徊，而这巨大的怨念恰巧成为了将那邪恶之城召唤出来的契机。在过去的岁月中曾几度现身于世，令周围百姓饱受蹂躏的魔王德拉古拉的城堡，人们更习惯称其为“恶魔城”，终于降临了……

在这危急时刻，两位青年挺身而出，踏上挑战恶魔城的征途。他们分别是继承了圣鞭的莫里斯末裔乔那森·莫里斯和他的青梅竹马、被誉为是“击败德拉古拉的最终兵器”的天才魔法少女夏洛特·欧琳。二人合力一路来到恶魔城的最深处，谁知，这次令恶魔城复活的并不是德拉古拉伯爵本人，而是另外一位吸血鬼……

日版名：	悪魔城ドラキュラ ギャラリー·オブ·ラビリンス	美版名：	Castlevania: Portrait of Ruin
机　种：	NDS	发售日：	2006年11月26日 (日) / 2006年12月5日 (美)
日　版		美　版	
悪魔城ドラキュラ ギャラリー オブ ラビリンス		Castlevania Portrait of Ruin	

人物简介



乔那森·莫里斯

继承了圣鞭“吸血鬼杀手”的莫里斯末裔，约翰·莫里斯的儿子，但此时的乔那森还不能完全发挥圣鞭的力量，因为约翰没有教授他作战方法，所以一直讨厌自己的父亲，口头禅是“没问题”。



夏洛特·欧琳

乔那森的青梅竹马，知识丰富但缺乏实战经验，所以经常失败。年仅16岁就拥有强大的魔力，被誉为“击败德拉古拉的最终兵器”。



史黛拉&萝蕾塔

艾瑞克·里卡多的双生女儿。1944年为了寻找失去消息的父亲来到恶魔城中，却被布劳尔操纵了记忆，变成了吸血鬼。后来在夏洛特的净化魔法作用下恢复了原有心智。



布劳尔

第一次世界大战期间，失去了自己的2位女儿，因此对人类抱有强烈的憎恨，也因此使得他体内的吸血鬼之力觉醒。使用绘画的魔力操纵着恶魔城，将史黛拉和萝蕾塔当作亲身女儿一般疼爱。



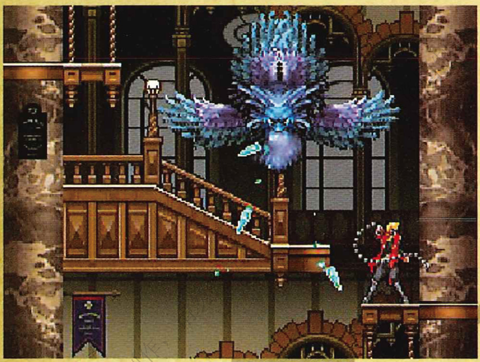
风

被布劳尔杀死的吸血鬼猎人的幽灵。为了向布劳尔复仇，而使用魔法将自己的灵体束缚在了恶魔城中。其真实身分是艾瑞克·里卡多。

游戏简介

从《恶魔城 苍月的十字架》开始，Konami开始贯彻每年推出一款新作的政策，因此在NDS上第一款《恶魔城》诞生后仅仅14个月时间，Konami就立刻推出了续作《恶魔城 废墟的肖像》。同时，受前作《苍月的十字架》当中附加的隐藏要素“尤利乌斯”模式（允许玩家使用男主角苍真之外的3名角色尤利乌斯、洋子和阿鲁卡多协作通关）的启发，开发小组决定在续作的正篇故事中将小队的概念进一步发扬光大，于是就有了后来的

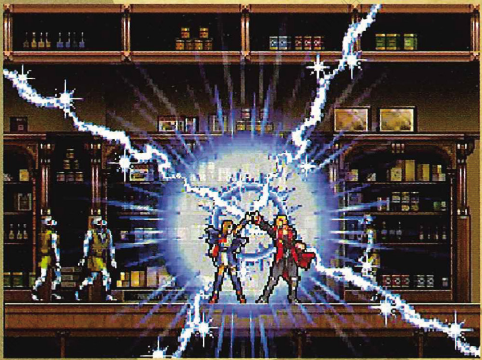




“双人协作系统”。简单来说，玩家在游戏中可以同时控制男女2名主人公共同作战，或根据需要切换其中1人单独行动。

玩家在游戏中的任务是指引男女主人公乔那森·莫里斯和夏洛特·欧琳穿越德拉古拉伯爵的恶魔城，解开全部9幅油画上的封印（其中1幅为不涉及主线剧情的隐藏迷宫），打倒企图支配恶魔城成为新城主的吸血鬼布劳尔，并最终粉碎死神和德拉古拉伯爵借机重返人间作乱的阴谋。男主人公乔那森是贝尔蒙特家族远亲莫里森家族的后裔，并从已经去世的父亲约翰手中得到了继承自先祖的圣鞭，与他搭档的是擅长魔法的年轻少女夏洛特，两人在游戏中的组合不仅仅是解开许多机关的关键，同时也使得战斗的过程更具策略性和趣味性。体力充沛的乔那森可以使用圣鞭削弱恶魔，而夏洛特则依靠威力巨大的魔法给予敌人致命一击。另外，两人同时登场时还可以发动超酷的合体攻击，效果和观赏性都值得称道。

游戏中设置了一些必须运用特定角色的特殊能力才能解决的迷题或通过的机关（比如利用夏洛特的变身魔法才能通过的缝隙），但相对来说数量比较有限，再加上由NPC控制的副角色并不像玩家那么聪明，因此许多人可能最后都是使用1名角色完成了90%以上的关卡。不可否认，本作的协作系统非常出色，同时操作2名角色行动也不难做到流畅自然。惟一的问题是，除了少数必须由2名角色同时触发机关或移动物体的情况以外，大部分时候不需要切换角色，特别是女主人公夏洛特，物理攻击和防御较低且初期的魔法又十分有限，被叫上场的机会相对较少。当然如果你对她情有独钟的话那就另当别论了，因为在拥有强力装备和魔法的后期，可爱的夏洛特发动攻击时会比乔那森更加可怕。



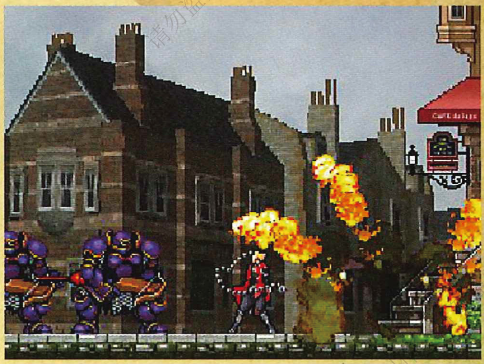
玩家在游戏中可以按“X”键随时在2名角色之间切换，也可以按“A”键召唤同伴与自己一起战斗、合力移动物体、或以对方为阶梯跳到更高的场景（前提是魔力槽不能为零）。NPC同伴会始终紧跟玩家的脚步并攻击所有靠近的敌人，由于可以随时呼唤或遣回，所以就不必担心同伴在战斗中会成为累赘，另外副角色遭到攻击后主角损失的并非生命槽而是魔力槽，但魔力槽归零后副角色将无法行动。

游戏中使用触控笔进行操作的场合极少，不过却可以在两人同时登场的情况下用笔控制副角色前往指定的位置。另外，由于触控笔操作与按键操作完全独立，因此当使用触控笔操作进行跳跃后，立刻切换角色的话还可以再跳跃一次，同理在完成一次2段跳后还可以做出3段跳的动作，依靠这一BUG可以在没有学



会大高跳和变身猫头鹰能力之前就前往许多原本无法前往的高处场景。

在《废墟的肖像》中，玩家的探索范围远不止一座城堡那么大，与之相反，恶魔城在本作中的作用更类似于一个核心，通过这里可以前往分布于城堡中各处的隐藏油画并进入完全独立的画中世界进行冒险。如果仅仅是追求最低限度的“通关”的话，只需要解开4幅画的封印就可以前往挑战布劳尔了，不过那样做的后果是导致其带着史黛拉和萝蕾塔姐妹逃出恶魔城，也就是所谓的“Bad Ending”。若要挑战最终BOSS达成真正的完美结局，就必须额外完成一系列剧情并解开另外4幅油画的封印，在这4幅画当中，关卡的结构仅仅是最初4副画的变形，但敌人的数量和恐怖程度却不可同日而语，因此也具有相当强的挑战性。



除了主线剧情游戏外，本作还设置了其他丰富的模式，其中包括允许玩家进行在线交易的商店模式、支持二人无线联机的合作模式、可以循环挑战游戏中所有BOSS的BOSS战模式以及能够用来欣赏游戏中原声音乐的音乐模式。另外，当在主线游戏中达成完美结局后，还可以开启另外2个非常有趣的模式：允许玩家使用PCE版《血之轮回》中的里希特·贝尔蒙特和玛丽亚·雷纳德以及正篇中的双胞胎姐妹史黛拉和萝蕾塔完成主线游戏。



总的来说，《废墟的肖像》拥有非常不错的素质。虽然保留了这个系列最传统也最经典的2D卷轴游戏方式，但在此基础上我们还是可以看到许多在人物、背景和特效运用上的新风格和新尝试。精心制作的角色不仅动作流畅而且充满了细节刻画，不少敌人的细微动作也可以让你感受到制作者的用心，从那些米粒大小的人物身上的动作，你甚至能隐约感觉到他们的神态和情绪。惟一的不足是，某些较大规模的BOSS战中，当同屏物体数量过多时偶尔会出现轻微的拖慢现象，好在对游戏性的影响比较轻微。

美日版差别

本作的美日版依旧拥有不同的副标题，日版叫做《废墟的肖像》，美版则叫《迷宫的回廊》。欧版同捆赠送了一张双面海报，海报正面为美版预定特典中赠送的《恶魔城》大事年表背后的4人设定画，反面则是本作最初公布的封面设定画。另外，较晚发售的欧版更正了之前美版和日版在角色名和道具菜单中出现的少量拼写错误。

2035年 | 恶魔城 晓月的圆舞曲

故事简介

2035年的某日，根据预言，被彻底消灭的德拉古拉伯爵将在此刻迎来再度复活的时机。而在这一天，21时节最大的天体景观——日全食即将发生，人人都兴致勃勃地期待着。当18岁的日本高中生来须苍真准备前往镇上历史悠久的白马神社，与青梅竹马的女孩白马弥那一同观赏日全食时，却在接近神社鸟居的时候忽然昏倒了。当他醒来时吃惊地发现，他们的置身之地竟然变成了一座神秘的古堡。

在这里，苍真遇到了一名自称有角幻也的黑衣男子，并得知这里就是恶魔城的惊人信息。而从另一个男子——宗教家格拉汉姆·琼斯的口中，苍真更得知了恶魔城将在今天迎来它的新的主人的消息。在恶魔城中，苍真可以支配魔物力量的能力逐渐显露了出来。同样来到日食中的尤利乌斯·贝尔蒙特告诉苍真，出生在伯爵灭亡之日的格拉汉姆想要成为新的德拉古拉。但当苍真击败格拉汉姆时却察觉到一个令他无比震惊的事实——他自己正是德拉古拉的转世。德拉古拉的魔力和苍真的灵魂，两者原本就是一体。

在有角的鼓励下，不甘心被命运束缚的苍真终于击败了邪恶之源——混沌，切断了德拉古拉的灵魂和混沌的联系，失去了邪恶之源的恶魔城也化为宇宙的粉尘消失在了日食的阴影中。

"你所走过的路是最具挑战性的一条路，但你做得很好！不过，善与恶是相对的，因为神必须是善良的，所以邪恶这种东西也一定会继续存在下去……今后，说不定还会有人重蹈覆辙，背负上暗黑的宿命，那个时候也许我们还会再见面的。别了，以我母亲的名义，我对你表示衷心的感谢。"

有角幻也……不，阿鲁卡多在向苍真表达了自己的谢意后消失了。而苍真与弥那也再度回到了光明的世界中。

日版名：	キャッスルヴァニア ～暁月の円舞曲～	美版名：	Castlevania：Aria of Sorrow
机　种：	GBA	发售日：	2003年5月8日 (日) /2003年5月6日 (美)
日　版		美　版	

人物简介



来须苍真

居住在白马町的18岁高中生。2035年的某日，与青梅竹马的白马弥那相约一起到白马神社欣赏日食时来到了恶魔城中，并得知自己正是魔王德拉古拉的转世。



白马弥那

白马神社的巫女，苍真的青梅竹马。在美版中，弥那写做"mina"，即电影《吸血鬼惊情400年》里德拉古拉亡妻的转生者，故白马弥那也可视作是马提亚斯的爱妻伊丽莎白的转世。



有角幻也

用黑色西服包裹住全身的美男子，似乎在为国家的机密机构服务，对德拉古拉伯爵的一切都相当熟悉。真实身分是伯爵的儿子——阿鲁卡多。



洋子·贝尔南德斯

隶属于教会的魔法使家族的末裔。因为得到有关德拉古拉即将苏醒的预言，所以前往恶魔城一探究竟。



J（尤利乌斯·贝尔蒙特）

1999年将德拉古拉伯爵彻底击败的吸血鬼猎人，但在那场战斗之后，尤利乌斯也丧失了记忆，化名为"J"。



哈玛

军队派来的军人，性格大大咧咧，很关心苍真和弥那。总希望在退伍后可以开一家百货商店。

游戏简介

本作是《恶魔城》系列在GBA平台上的第三款也是最后一款续作，2003年5月先后在北美和日本上市。虽然在日本的销售成绩平平，第一个月只卖出了不到3万套，但在北美却出人意料地大受欢迎，不到3个月销量就接近16万套。

本作的故事背景被设定在2035年的近未来，主人公来须苍真在日全食之日得知了自己是德拉古拉伯爵转世的惊人消息。为了抑止体内日渐膨胀的邪恶力量，也为了防止黑暗势力利用这股力量再次掀起腥风血雨，苍真最终走上了与命运抗争的道路。

《晓月的圆舞曲》借鉴了大量“《恶魔城》系列”作品中的游戏要素，其中包括早本作1年发售的另外一款GBA版《恶魔城》作品《白夜的协奏曲》和家用机上人气最高的《月下的夜想曲》中的成功经验，力图通过将平台动作游戏和角色扮演游戏要素融合来开创一个全新的概念。本作在几个方面开创了“《恶魔城》系列”历史的先河，比如未来风格的时代背景设定和“战魂系统”的引入，这也使得这款游戏在日本及欧美众多权威游戏媒体的评价中都得到了不错的成绩，其中日本游戏周刊《FAMI通》给本作打出了满分40分中的36分，美国权威游戏网站IGN则给本作评了满分10分中的9.3分。

玩家控制的主人公来须苍真，起初看起来跟普通高中生没什么区别，但随着游戏的深入，苍真的基本能力会随战斗经验的累计而不断成长。本作的最终结局共有3个，将取决于玩家在游戏过程中的几次选择以及完成最终目标的方式，但只有完美结局才能开启游戏的隐藏模式。武器方面，尽管游戏的故事背景是近未来，但能够使用的武器依旧以中世纪的冷兵器为主，其中包括剑、斧、枪等，只有手枪和BOSS战模式中获得的隐藏武器阳电子炮算是比较有现代特色的装备。

《晓月的圆舞曲》最大的特色在于吸收敌人魂魄加以利用的“战魂系统”。在游戏中，除了人类敌人和最终BOSS以外，绝大部分敌人的魂魄都可以被苍真吸收并转化为某种特定能力，但每一种的入手几率都不尽相同。战魂按功能可以分为4大类，分别为射击类、召唤类、魔法类和技能类，射击和召唤类战魂是苍真在游戏中能够依靠的较为有效的攻击手段，其中的一些发动效果相当华丽，比如让苍真变身成巨大的四臂恶魔或是召唤出各种怪物协助战斗，魔法类战魂的功能多以暂时提升能力或获得有利状态为主，前3种战魂每次只能装备一类且发动时需要消耗相应的魔力，技能类战魂只要被吸收过一次就会自动装备，而且不需要消耗任何魔力就能随时使用。

除了正篇的主线剧情模式以外，本作还设置了一些额外的辅助模式以丰富游戏性。首先，本作有二周目继承的概念，玩家可以使用之前的通关记录继承所有道具、装备和战魂重新开始二周目挑战；其次，本作也和以往的大部分作品一样设置了困难模式，玩家可以在该模式下以同样的游戏方式体验更高的难度；BOSS战模式可以在第一次通关后开启，能够让玩家体验连续挑战BOSS的乐趣，而且在规定时间内完成挑战还可以获得强力的隐藏武器，其中包括阳电子炮、无限真空剑和本作中的最强武器圣剑Excalibur；最后的尤利乌斯模式可以让玩家操纵贝尔蒙特家族的吸血鬼猎人后裔尤利乌斯·贝尔蒙特探索恶魔城，以更为传统的风格体验正篇游戏的乐趣。

人物简介



格拉汉姆·琼斯

新兴宗教的教主，拥有魔道之力，因向百姓鼓吹末世之说，故拥有很多信徒。初遇苍真时表现得彬彬有礼，但在得知苍真拥有支配之力时，立刻换成一副穷凶极恶的嘴脸，是个野心家。

美日版差别

本作所有版本的画面、操作、关卡设计和游戏模式都基本相同，比较明显的一个差异是美、日版中贝尔蒙特家族后裔尤利乌斯的名字有所不同。另外一些不容易被注意到的差异依旧发生在游戏中的怪物身上，其中曾经在《月下的夜想曲》等作品中出现过的经典敌人的名字，在本作中普遍被按照日版名进行了统一。

《恶魔城 晓月的圆舞曲》

制作小组访谈

在《晓月的圆舞曲》开发舞台的幕后，制作者们都在考虑一些什么样的事情呢？

『战斗，已经于1999年暂且告一段落。』

——《晓月的圆舞曲》这个标题的由来是？

IGA：这次的作品，应该属于“《恶魔城》系列”的“第二世代”。德拉古拉与吸血鬼猎人之间的战斗，已经于1999年暂且告一段落。本作的舞台是一个与德拉古拉的世界所不同的、另一个世界。迄今为止，“《恶魔城》系列”总是延续着“德拉古拉复活了→打倒德拉古拉”这样的一个模式。但本作不同，它不仅打破了这种传统的模式，同时还带来了许多创新。因此，即使说本作是一个全新的《恶魔城》也不为过。“一个崭新的历史开始了”——从这个思想出发，我们想到了“晓月”这个词语。其实本来“晓”这个字嘛……您知道这次的主人公本身就是德拉古拉吧？曙（编注：黎明的意思，等同于“晓”）时的月亮是看不到的，因此它还具有暗指“开始之时看不清自己真正身分的德拉古拉”这样一层意思。而“圆舞曲”这个名字，则主要是从自《月下的夜想曲》之后继承而来的这一音乐系列流程中汲取得出的。当然，它的意义也同“晓月”一样，并不仅仅限于这一点——当苍真知道自己就是德拉古拉之后，肯定不可避免地会被一种孤独感所侵袭，而这时他身边的人们也都会支持他、鼓励他吧？这就好像主人公周围的人们在一边激励他、一边围绕着他跳一支圆舞一样。因此，我们最后决定使用“圆舞曲”这个词语。虽然在读法上一般应该读作“华尔兹”[编注：“圆舞曲”的日文原文为“円舞曲（えんぶきょく）”，但日本的通用读法却是“ワルツ（华尔兹）”]，不过考虑到语感方面的因素，我们一致认为“小步舞”[编注：“メヌエット”，中文意为“小步舞”，这里是日语中“当て読み（借读）”的一种用法]这个读法将更加合适一些。在本作中，我们对德拉古拉这个一向给人黑夜、昏暗印象的角色，反其道而行之，使用了一些表示黎明、明朗的词语，全都旨在创造一个全新的“恶魔城”。

——本作的主人公是德拉古拉，舞台则是未来的日本。是不是本着将迄今为止的这一系列暂且终结的打算，才诞生出了这样的设定呢？

IGA：其实，一切都是以这个设定为前提才展开的。可是，未来的德拉古拉会是什么样的呢？这实在有些难以想象。如果本作是作为系列的外传作品来推出的话，“打倒出现在互联网上的德拉古拉”——这样的设定似乎也蛮有趣。但我认为那实质上是一种“非平衡”的有趣，与一直以来“《恶魔城》系列”的世界观完全不相符合。不过，“以1999年作为一段历史时期的终结，讲一讲发生在那后来的事情”这个设定主旨是一直未变的。总之，我们这次就是想制作一部具有挑战性的作品。

——为什么在本作中没有沿用“辅助武器”系统，而导入了“战术灵魂”系统呢？

IGA：本作与去年的《白夜的协奏曲》同样，都会在美国发售。由于在美国发售的时间与日本相差并不大，因此这就在无形中形成了一个前提——首先游戏系统要使用与前作类似的构成。于是，在这个基础上，如何为玩家们提供与前作不同的游戏性就成为了开发工作的一大课题。我们的目标是开发出一款新要素满载，让玩家们在玩的时候能够很快融入其中，同时又会感叹“真没想到，虽然是同一系列，却有这么大的不同”的游戏。籍由这个想法所诞生的，就是“战魂”系统了。这个点子是通过收集大家的意见整理出来的，至于不足的地方我就对饭田说了一句话——“你自己看着办”（笑）。不过，虽说是要给系统带来很大的变更，但同时“《恶魔城》系列”一直以来的独有乐趣也必须要保留下来的。如何才能实现这一点？大家通过互相商讨，得出的结论是“在不改变基本操作的基础上谋求可能实现的创新”。就最终结果来说，就是类似↑+B键的特殊攻击、跳跃等等了。

『那么巨大的数量，我们无论如何都做不完啊……（笑）』

——对“战魂”系统，有没有什么反对意见？

IGA：由于从最开始大家就已经在思想上意识到了本作要“创新”，所以在那个时期便统一了制作思路。之后的开发工作就成了“在一个公认的点子上不断改善”这样的形式。刚开始的时候我曾考虑过，即使是同一种灵魂，如果随着装备位置的不同产生的效果也不同的话，那岂不是非常有趣吗？可惜的是，后来却因相关开发人员满脸苦情地对我说“那么巨大的数量，我们无论如何都做不完啊……”而作罢（笑）。

——饭田先生，在诸多“战魂”的种类中，请问您有没有印象比较深刻的呢？

饭田：游戏中有一个叫作巴洛尔的BOSS，最初的设定本来应该是从他那里得到“激光”的。但后来能够发射激光的灵魂出乎意外多了起来，于是只好“算了，不要激光了”（笑）。结果就急急忙忙地改成了大拳头。

IGA：开始考虑怪物的设计方案时，很多都是将灵魂的设计方案复合进去之后才设计出来的。不过，也有一些分开设

计的方案，我们曾为如何将它们组合在一起而大伤脑筋。

——为什么给主人公准备了许多鞭子以外的武器呢？

IGA：主人公不是贝尔蒙特家族的人，这就是最大的理由。虽然有许多玩家认为既然是《恶魔城》就必须有鞭子才行，但觉得像《月下的夜想曲》那样的武器装备系统也非常不错的玩家同样不在少数。而且，本作中是由尤利乌斯拿着鞭子，因此不如让主人公使用别的武器会更好一些。

——村上先生，若从本作监督的立场考虑，您最注重的是什么？

村上：GBA的画面与电视机显示屏相比要小得多，我认为它并不是一部适合开发动作游戏的主机。若表现在《恶魔城》上，就会成为一款“控制着小小的人物角色在广阔的地图中来回穿梭”这样的游戏。所以，游戏的画面与操作性绝对不能让人感觉到疲劳——这应该是我最注重的部分了。为了让玩家们能够尽情地玩这款游戏，这一点甚至可以说是必须的。我个人比较喜欢《月下的夜想曲》，非常希望即使是在GBA这小小的画面上也能够实现它那样的爽快感和壮阔感，我们最初就定下了这个共同的开发目标。之后，就看各位制作人员们能保持这份热情多久了……（笑）

——请问您认为本作与前作最大的不同是什么？

村上：若站在监督的立场上来说，我认为是游戏画面的明亮度改善了不少。为了让场景能够看起来更有魄力一些，我们下了很大的功夫。

IGA：最大的区别，其实应该是没有冲刺这一点（笑）。在《白夜的协奏曲》中，玩家们可以通过按L、R键来轻松实现顺畅的移动……但这同时伴随着一个缺点，那就是因太过顺畅反而会让玩家感到地图太小（笑）。当然，《白夜的协奏曲》中的向前冲刺与向后冲刺说到底只不过是游戏性的其中之一而已。在本作中，村上实现了即使没有冲刺也不会让人感到疲劳的高游戏性，真是做得太棒了。

——山口先生，作为实现“good ending”的“机关”，而采用“混沌”这个隐藏关卡的理由是什么？

山口：近年来的“《恶魔城》系列”作品，都在不断引入各种各样的隐藏要素，当然本作也不会例外。但到了实际设计的时候，却有种山穷水尽的感觉。由于早已决定了本作的最终BOSS就是“混沌”本身，由《月下的夜想曲》中“恶魔城是混沌的产物”这个设定出发，因此产生了设计一个在构造上像是在漩涡状的“恶魔城生成途中的形态”之中，向着根部延伸那样的舞台。另外，从最初就曾设想过若拥有一个十分广阔的隐藏场景是不是也不错呢。由此，一步步诞生了“混沌”这个关卡。

——为什么混沌没有在地图画面上表示呢？

IGA：漩涡是只朝一个方向推进的，我们认为在“混沌”中，即便会稍稍迷路，也能够马上明白过来。因此，地图应该是没有必要的。而且，“混沌”并不是一个用来一边看着地图一边慢慢前进的关卡，而是希望玩家能够“嗖——”地一口气冲到场景正中与最终BOSS进行决战。《月下的夜想曲》的逆城设定，作为我们来说是本着“整体”的想法进行制作的。场景虽然广阔，但只要能够变成蝙蝠就可以不断地前进。本作中在打倒尤利乌斯这条路线上，虽然能够得到冲刺的技能——黑豹，不过地图自身却并没有为了迎合冲刺这个技能来制作，即使想使用冲刺来前进，也会感到操作起来十分别扭。“混沌”作为这样的一个场景，我们认为它现在的规模是最合适的。

——本作开场中出现的日本神社，在发售海外版本时也不会进行变更吗？

IGA：牌坊依旧会出现，声音也是日语的（笑）。

村上：其实还有“不如让它再更有日式风格一些吧”这样的呼声，但太过火的话也许会一不小心就变成了另外一款游戏，所以……（笑）。

IGA：最初的场景是在日本，若这种冲击不幸贯穿整个游戏的话……嗯，例如，某位玩家在闯荡恶魔城的时候，会不会产生“这不是在攀登大阪城么？”这样的感觉呢……（笑）

——感觉好像《加油！五右卫门》啊（笑）。

IGA：就是那么回事（笑）。在游戏正篇中加入太多和风要素的话会遭到无情的抵抗啊。

『那便制作100种效果音——我们就是这样的一个团队。（笑）』

——北海先生，这一次您所负责的，是游戏的效果音、BGM等的制作吗？

北海：GBA这台主机，在音效这一方面拥有非常特殊的性能。我作为一个理解它这种特殊性的人，担任了全体的音乐指挥。同时还负责将作曲家山根美智留女士所编写的BGM，还有大西制作的效果音在游戏中完美地表现出来。这就是我这次的职责。

——为每一种灵魂都分别制作了不同的效果音吗？

北海：《恶魔城》开发小组的工作人员们似乎都很喜欢听效果音的。如果有100种魔法，那便制作100种效果音——我们就是这样的一个团队（笑）。为了能够更加明显地听出它们的区别，我们花了大量的时间。前作发售之后，让我感到震惊的是，有不少这一系列的Fans向我们抗议道“音乐比起PS游戏来差远了”。嗯……虽然不是与同类的GBA游戏做比较……（笑）。所以在本作中，包括效果音在内，我们都比前作下了更大的功夫来制作。

IGA：《月轮》相对重视的是乐曲，《白夜的协奏曲》相对重视的是视觉性。不过通过《白夜的协奏曲》的制作我们已经能够很好地把握GBA的硬件性能了，所以本作不但在画面品质方面远超前作，音效方面也得到了大幅的提升。

北海：山根女士谱的曲子，即使在海外也获得了Fans很高的评价哟。我认为我们这次在游戏中，基本完全再现了山根女士的曲子原有的风貌。

——山根美智留女士，还有担任插画绘制的小岛文美女士，这两人都与IGA先生互相合作很长时间了吧？

IGA：的确已经很长时间了，算起来，本作应该是第四次合作了吧。而且，山根女士开始从事“《恶魔城》系列”相关工作的时间比我还要更早一些。在MD（Mega Drive）上的《吸血鬼杀手》以及68000（x68000）和PC-E（PC-Engine）上的《恶魔城》正热火朝天开发中的那段时期，我还在旁边偷偷地开发《心跳回忆》呢（笑）。

『请将主人公设定为一个看起来不像日本人的日本人。』

——本作的人物角色设定中似乎也加入了许多“日式”要素呢。

IGA：本作的主人公（在日本地区）是日本人——我们虽然一口咬定了这一点，但其实在海外版中，是将他设定成了一位正在日本留学的留学生。之所以会采取这样的设定，主要是为了让不管是日本还是海外的Fans，都能够感到主人公是一个离自己最近的存在。因此，开发之初我曾对小岛女士提出了“请将主人公设定为一个看起来不像日本人的日本人”这样强人所难的要求（笑）。估计应该有不少人在看到苍真的插画后都会质疑道“看起来不像是日本人啊”，其实事实正是如此（笑）。

——来须苍真这个名字的由来是？

IGA：主要是想设计一个在海外也可以通用的名字。关于“来须”这个名字嘛……构思主角名字的那天正好赶上女星佩内洛普·克鲁兹女士来日本，所以灵机一动就……（笑）[编注：“来须”的日文读法为“クルス”，而“佩内洛普·克鲁兹（Penelope Cruz）”的日文读法为“ペネロペ·クルス”]。还有一点就是，因为十字架也是クロス[编注：“十字架”在日语中可以读作“クロス”或“クルス”]。在综合进这一层意思之后，所以便拍板采用了“来须”这个名字。至于“苍真”，它的原形则是印度神酒——“苏摩”[编注：“苍真”的日文读法为“そうま”，写作片假名既是“ソーマ（ソウマ）”。而印度神酒“苏摩（soma）”这个词在日文中同样也写作“ソーマ”]。实际上，村上监督的儿子也是名为ソウマ哟。

村上：汉字是不同的[编注：“ソウマ”的汉字可以写作“相马”、“宗真”等]，而且这不过是一个偶然罢了。有一天我突然发现他竟与我的儿子同名，于是向IGA抱怨道“这样会让我很困扰啊”，结果却被他义正严辞地以“除此之外想不到别的了！”这句话而踢回来了（笑）。

IGA：咳咳……补充说明一下，“苍真（ソウマ）”变换一下汉字还可以写作含有操纵魔物之意的“操魔”，在本作中主人公不是拥有支配“战魂”的能力吗？所以名字里还隐含着这么一层意思。

——这个名字起得真是绝了！

IGA：经咱们这么重新一审视，连我自己都觉得各种说法之间的连接实在是很完美啊（笑）。

——那么洋子·贝尔南德斯这个名字呢？

IGA：在《恶魔城传说》的登场角色中，曾有一个名为赛法·贝尔南德斯的女子，她在由东正教会派遣而来的军队中担当魔法师。贝尔南德斯家族，是一个为教会卖力的魔法师家族。所以，在本作中洋子·贝尔南德斯也是应教会的派遣而来的。说到有角幻也这个角色嘛……其实他就是阿鲁卡多（笑）。他根据预言得知，日本将会发生本作中的这一连串事件，因此他才来到了这里。我们耍了点小聪明，给阿鲁卡多起了一个完全不同的名字，但这个名字同时也让人很容易就能够联想到它的真义[编注：“有角幻也”的“有角”二字在日文中写作“有角（ありかど）”，这两个汉字分开写的话则分别是“有る（ある）”、“角（かど）”，连在一起就是“あるかど”，变换成片假名即是“アルカド”。而“阿鲁卡多”的日文写法则为“アルカード”]。相信许多玩家一定一眼就看破了吧。

——本作中的登场人物好像很多啊。

IGA：本作的恶魔城中并没有城主存在，所以没有为怪物类角色设计任何台词，而且它们也没有关乎到故事发展的剧情场面。取而代之，我们着重对出场人物进行了细致的描写。有角是指引着主人公前进的人、格拉汉姆则是一只替罪羊，每个人物的任务分担都很明确。虽说哈玛是出现在一个完全不同的地方，但他却是最有存在感的一个角色（笑）。对于本作的故事来说，需要有担当这些职务的角色存在，每个人物基本都是在最初就决定好了的。

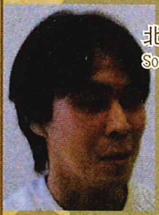
——在前作中，许多地方都有商店。但在本作中为什么只有入口处的那一间呢？

IGA：这一点其实我们是特意这样设定的。在本作中利用传送房间，可以非常自由地来往于地图各地。另外，游戏过程中弥那会给予主人公各种提示，如果在各处设置商店的话，不就会变得无法去听取弥那的提示了吗？在设定中弥那所在的场所与商店是组合在一起的，而且那里是一个安全地带。这样一来，玩家们不但可以在这里购物，同时还能顺便听取弥那的提示。

——那问一个细微的问题。本作中在不同的区域之间，都有游廊一样的房间相连接。不过，为什么地下水域和地下深殿却是整个直接连在一起的呢？

山口：那是因为最初其实只有地下水域这一个区域。可是，在开发的过程中，大家又不断衍生出了许多新的想法，例如“不如将地下深殿设计成一个气氛完全不同的场所吧”、“在表现方面将它制作得更加突出一些吧”等等。刚开始的时候，如果不穿过游廊，地域名便不会表示出来，背景音乐也不会发生切换。不过这个问题在后来的开发途中得到了解决，于是便匆忙将地下深殿从地下水域中分离了出来，因此才成为了两个区域。

——：非常感谢各位接受本刊的采访。



北海　史郎
Soshiro Hokkai

负责本作的音乐设计、作曲以及音乐数据的编成。



饭田周太郎
Shutaro Iida

负责本作的主程序设计。在本次采访中，用非常开朗的语气道出了开发工作中的诸多酸水。



山口裕士
Hiroto Yamaguchi

负责本作的主设计与背景设计。是设计小组的顶梁柱。



村上纯一
Junichi Murakami

本作的监督。设计师出身的他这次也负责游戏的设计工作。

2036年 恶魔城 苍月的十字架

故事简介

2035年那场宿命之战结束后，来须苍真本以为自己能够永远这样平静地生活下去。但自从一个新兴邪教的教祖——塞利亚·福尔托纳出现在他面前后，噩梦便再度开始了。

曾是德拉古拉追随者的塞利亚想要消灭苍真，让德拉古拉重新转世。为了阻止她的阴谋，苍真、阳子、尤利乌斯、有角幻也四人来到了邪教的总部。迎接他们的除了塞利亚外，还有同样出生在德拉古拉灭亡的那一刻，拥有德拉古拉魔力的两位魔王候补者——达里奥和多米特利。

虽然苍真击败了达里奥，但多米特利却利用复制能力得到了苍真身上的支配之力，并且以塞利亚及大量死尸为祭品令魔力得以逆流。在一番苦战后，苍真终于击败了多米特利，并且以坚强的意志力抵抗住了魔力对自己的反噬。

“魔王到底是什么？”

“与神相对的存在。”

“那么说来，必须要有一个魔王出现才行？那……就是我？”

“你理解错了，魔王并不是必须存在的，所以，你也没有成为魔王的理由。”

“但是，如果没有我，这些事情可能就不会发生……”

“你，既不是神，也不是恶魔……你是人。不要把任何事情想得太完美。还是说……你想成为魔王？”

“当然不。”

“那么，你就坚持这个信念让我们看看吧。”

通过与有角幻也的这番对话，苍真总算完全解除了自己心中的困惑。

2036年，华美的乐章终于有了暂时的停歇。但时光的齿轮，仍在慢慢地转动着……

日版名：	悪魔城ドラキュラ 蒼月の十字架		美版名：	Castlevania Dawn of Sorrow
机 种：	NDS	发售日：	2005年8月25日（日）/2005年10月4日（美）	
日 版			美 版	

人物简介



来须苍真

拥有支配之力的19岁的青年，在1年前的战斗中得知自己就是德拉古拉的转世，但苍真没有屈服于这种邪恶力量，相反击败了混沌打破了魔王的宿命。



白马弥那

白马神社的巫女，苍真的青梅竹马。弥那本身并没有什么特殊能力，但对苍真来说却是任何人都无法取代的存在。



有角幻也

奉命监视苍真的美青年，真实身分是德拉古拉伯爵之子阿鲁卡多。尽管他给人的感觉相当冷漠，却时常用言语来鼓励彷徨中的苍真，指引他直面自己的命运。



洋子·贝尔南德斯

隶属于教会的魔法使，专门负责处理危害人类生存的邪恶事件。频繁出入弥那家中，相当于弥那的姐姐一般的存在。



尤利乌斯·贝尔蒙特

正统吸血鬼猎人一族“贝尔蒙特家族”的末裔。1999年打倒德拉古拉后丧失了记忆，2035年与苍真相遇后恢复了记忆。现在位教会工作。



哈玛

2035年的战斗结束后，哈玛就退伍开了家杂货铺。因曾经做过军人，所以情报收集能力很强。暗恋洋子小姐。



塞利亚·福尔托纳

表面上是崇拜至善之神的教团的教主，实际上却是德拉古拉伯爵的崇拜者。因担心自己的魔力消失，所以企图杀死苍真夺走魔王之力。



达里奥·波仕

可以操纵火焰的魔王候补者。是个头脑简单的家伙，做事从来不经过大脑思考。



德米特里·布里诺夫

拥有复制魔力能力的魔王候补者，为达目的从来都不择手段。

游戏简介

《恶魔城 苍月的十字架》，是2003年推出的“《恶魔城》系列”GBA上第三作《晓月的圆舞曲》的直接续作，也是这个历史悠久的系列在任天堂新一代掌机NDS上的开端之作，担当本作开发的，是曾经制作过SFC版名作《恶魔城XX》的小组。由于平台的转换和机能的提升，开发小组终于能够在掌机上实现接近初代PS游戏的水准，这也使得本作的表现效果超过了以往任何一代掌机作品。从商业角度来讲，本作可以说是成功的，游戏在日本首周就有15,000套的销量，在美国前3个月卖出了164,000套。

由于是《晓月的圆舞曲》的续作，因此本作保留了许多前作中曾经使用过的要素。首先，游戏的RPG成长系统没有发生变化，苍真在不断的战斗中能够积累经验值并升级，进而提升攻防等基本能力。其次，游戏的武器系统也保持了前作中的风格，苍真可以使用包括剑、斧、枪在内的多种武器。其次，由于本作的故事背景被设定在2036年的近未来，因此游戏中还出现了诸如霰弹枪和火箭发射器等现代化武器。最后，与大部分《恶魔城》游戏相同，本作的所有关卡也都设置在一座巨大的城堡当中，不过游戏并非传统的线性模式，玩家基本上还是可以根据自身能力以及所持道具来决定探索的范围，且游戏的最终结局也并非一种，在流程中不同阶段的几次选择将决定苍真最后的3种不同结局。

作为前作中一大特色的“战魂系统”在本作中被得以发扬光大，该系统也是苍真在游戏中获取新能力的最主要途径。游戏中除了极个别BOSS角色以外，其他所有敌人的魂魄都可以被苍真吸收并利用。战魂按功能可以被分为4个大类，即射击类、召唤类、魔法类和技能类，不同种类的战魂不仅功能各不相同，而且获得的方式和几率也大不一样。另外本作中战魂有了数量的概念，同一种战魂可以积累，数量越多对应技能发动时的效果也越强。通常情况下，玩家只能同时装备一种射击类、召唤类或魔法类战魂，但当在游戏中获得特殊战魂“Doppleganger”之后，就可以装备两套不同的武器和战魂并随时切换，以适应不同战况下的要求。另外值得注意的是，战魂在本作中也可以被用来加工成武器。在洋子的商店中，玩家可以从苍真储备的战魂中取出一部分交给洋子用来强化武器，部分特殊武器只能依靠这种战魂强化的方法来获得。最后，战魂也可以被使用在游戏附带的自制关卡模式中，在这个模式里，玩家可以使用在正篇故事中收集到的战魂（BOSS战魂除外）制作自己的关卡，两名玩家还可以利用NDS的无线通信机能一起挑战自制关卡比赛完成速度。

为了发挥NDS的触摸屏机能，开发小组在本作中加入了一些使用触控功能的游戏要素，比如用触控笔打破冰块开启新的道路等，其中最为典型的就是后来备受玩家争议的“魔法封印系统”。简单来说，玩家在流程中会逐步学到一些魔法封印图案，这些封印图案全部借由一个圆形魔法阵中6个点的彼此相连构成，但随着游戏的深入，封印的图案也会越来越复杂。在游戏的BOSS战中，当BOSS的生命值被减到零时封印系统即开始发动，这时玩家要按照提示使用触控笔在下屏幕上划出正确的图案才能彻底消灭BOSS，如果中途出现错误或是超过规定时间没能完成封印，BOSS会再次复活并重复上述过程直至封印完成为止。这个设定原本是为了增强游戏过程中的刺激感，同时利用NDS触控笔这一独有特性，然而实际上却对战斗的流畅性产生了负面效果。BOSS被击败后，封印图案的突然出现经常会导致玩家措手不及，失去封印时机或是匆忙中划错封印的现象时有发生，特别是在许多难度较高的BOSS战后，因为划错图案而使BOSS复活的挫败感不言而喻，封印系统也因此成了玩家们纷纷诟病的鸡肋设定。

美日版差别

本作所有版本在画面、操作和游戏模式方面都没有明显差异。除此之外的一个明显区别依然是各版本的角色姓名始终没有统一，贝尔蒙特美日版中的拼写依然相差最后两个字母，而塞利亚的美、日版拼写也不一样，但部分美版敌人的名字在本作中开始和日版统一。音效方面日版与美版依然存在本地化不彻底的现象，游戏中不时可以发现一些没有对应字幕的语音对白（如哈玛的商店和部分BOSS战前的对话）。最后一个较为明显的变化是，本作的日版标题再一次由“キャッスルヴァニア（Castlevania）”改回了“悪魔城ドラキュラ（恶魔城Dracula）”。

《恶魔城 苍月的十字架》

制作小组访谈



『《Castlevania》这个名字听上去好像完全没有日本味，所以就改回《恶魔城》了。』（IGA）

——请讲讲本作副标题的由来。

IGA：一直到前作为止，我们都采用的是跟音乐有关的副标题，这次则没有。因为可用的材料全用光了（笑）。其实，我们曾经想过“安魂曲”这类名字，但由于比较常见，所以最后放弃了。这次我们将注意力集中在主人公的遭遇上，由于苍真是被“德拉古拉的能力”这个十字架所束缚，所以最后将副标题定为“苍月的十字架”。

——本作还将主标题从“Castlevania”变回“恶魔城”了啊。

IGA：原来之所以从“恶魔城”变成“Castlevania”，是因为这个系列不仅仅是在日本，在北美和欧洲也有很多支持者。但这个英文名字感觉一点日本味都没有（笑）。由于感觉有些只记得“恶魔城”这个名字的爱好者似乎已经放弃了这个系列，所以这次决定把名字改回来。虽然当初是我自己想要改名字的，但现在还是希望对玩家说“再回来玩这个游戏吧”（笑）

——平台变成NDS后有什么问题吗？

栉渕：关于如何区分由按键控制的动作和由触控笔控制的动作方面，遇到了一些问题。在充分利用了两只手进行游戏时，怎样变换到触控笔操纵呢，当时这的确是个难题。

IGA：后来决定将使用按键的操作和使用触控笔的操作完全分开，这样就行了。

——本作的角色设定显得动画风格很浓，这是为什么呢？

IGA：由于游戏平台是NDS，因此我们有意降低了作品的对应年龄层。直到前作为止，画风不管怎么看都是有些成人向。老玩家固然很重要，但我们还是想尽量制作出能让孩子们毫无阻滞地接受的作品，因此最后变成了这样的画风。

——虽然这次继承了前作的基本游戏系统，但其中有什么改良和变更吗？

栉渕：本作的制作成员和前作基本相同，不过有不少同事都有“这里这样做的话会更好”的感觉，此外还修正了一些在前作中表现得不是太好的地方，因此最后的成品让更多的人都十分满意。

IGA：这次我们特别强调了类似“武器特性”的东西。在前作中如果使用攻击范围比较广的武器，相对来说就会比较轻松。而这次我们采用了推迟特技生效的时间、延长使用后的硬直等手法，为武器加上各种的优点和缺点。所以使用的武器会因人而异，比如我自己的话一直到最终BOSS面前都只用长枪（笑）。

——请告诉我们是怎样想到要引入武器合成系统的。

IGA：这个主意是从“收集同样的战魂一点儿意思也没有”这样想法中产生的。后来又想到设计一个把战魂塞进去之后就会“咚”地掉出个加血药的“小贩”，以及其他很多想法。最后决定加入使用多余的战魂制造新武器的系统。不消耗战魂的话就得不到强力的武器，同时稀有的战魂又很难得到，这样一来玩家就不仅仅只想搜集还没到手



IGA

恶魔城系列的制作总指挥，同时兼任剧本作者。

的战魂，而是带着"接下来想做这把武器，必须得再得到一个这种战魂"之类的想法继续游戏，萌生出一种欲望。

——那么，在本作中印象较深的战魂是什么呢？

IGA：绝对是幽体脱离（从No.3的怪——鬼魂身上获得）。虽然我的确是这么想的，但几乎没怎么用过（笑）。这个战魂虽然可以用来侦查前方的陷阱，看上去很方便，但实际上就算不侦查也能顺利前进。尽管如此，我本人还是很喜欢这个战魂（笑）。

桁渕：我选枪无双（从No.11的怪——铠甲骑士身上获得）。虽然之前非常喜欢这个性能极强的战魂，但制作小组提出了"有可能破坏游戏平衡"的建议（笑）。所以最后将它的能力降低了不少。

——敌人方面印象比较深的呢？

IGA：我们将这次出场的时空魔人设定为前作中那位时空魔导士的朋友。要是仔细听时空魔人出场时说的话，就会发现他发出的声音其实是"为朋友报仇"（笑）。虽然在用语集中加入了这段说明，但可能还是有玩家没有注意到，所以现在特别说明一下（笑）。由于用语集是最早开始制作的，所以其中有些项目到了最后可能会没有任何意义，实在是非常危险（笑）。比如格拉汉姆这个条目虽然还保留在用语集上，但那上面的记载是最初的设定，也就是"塞利娅在格拉汉姆创造的教团中担任二号人物"。"前作的二号人物"这次虽然变成了幕后主使，但用语集里说不定还没有改过来。（注：调整时已经纠正过来了）

桁渕：最后的设定完全改了（笑）。嗯，印象深刻的敌人……应该是技能、行动方式都非常僵硬，但却连我自己都挑战了十几次才成功的BOSS。获胜后当然分外高兴和感动。

——下面请讲讲系列今后的走向。

IGA：我脑中的"《恶魔城》系列"一共有两种，一种是充满哥特式恐怖气氛的，有德拉古拉登场的作品；另外一种则是像《晓月》、《苍月》这类作品，描写了德拉古拉灭亡后的世界。前者虽然设定为每隔百年才能展开一次故事，但只要我们有那个心，也可以用"明天"这种设定来编故事。虽然游戏系统不知道会不会得到继承，但我想我们今后会更重视后一种作品。

——SFC版的恶魔城作品完结之后，桁渕敏先生是隔了多年之后再次接触这个系列的作品吧，感觉怎么样？

桁渕：不行啊，每个部分都比我当年制作的时候进步了很多（笑）。总之这是个会根据装备的不同产生多种乐趣的游戏，能够切实感受到研究游戏的乐趣。



桁渕敏

本作导演，很久没有指导"《恶魔城》系列"的作品了。

——那么，最后请对玩家们说句话。

桁渕：制作小组一直非常团结，非常努力。我认为最后的确完成了一部不错的作品。

IGA：系列的老玩家自不必说，哪怕是之前从没接触过这个系列的初中生、高中生也可以试试这部作品，绝对不会后悔的。虽然这不是一款简单的游戏，但我们加入了很多让人不会轻易放弃的要素，请一定要推荐给周围的朋友。另外，将对战模式中的魔物设置成一只也是一种技巧哦（笑）。

——非常感谢接受我们的采访。

『虽然制作过SFC版的《恶魔城》，但现在一切都进步了很多。』（桁渕敏）



恶魔城的轨迹

Castlevania

外传篇

1450年 恶魔城 漆黑的前奏曲

故事简介



1433年，瓦拉几亚乡村的一个没落贵族家庭中传来了婴儿诞生时的啼哭声。女婴的祖父微笑着将其高高举起，大声念出了那个美丽的名字——索尼娅·贝尔蒙特。

时光飞逝，一转眼索尼娅已是亭亭玉立的少女。在过去的岁月中，她不止一次地显露出天生的神奇力量。为了避免教会追究所带来的威胁，祖父一直告戒她“在没有决定为何而战时，绝对不要使用这种力量”，而索尼娅也始终遵循着这一警告。一次，索尼娅为了寻找下落不明的父亲离开了村庄，在旅途中，她遇到了一位神秘的青年。而这，也是一切传说的开始……

时为1450年，索尼娅17岁，阿鲁卡多20岁。

数天后，闻讯赶回故乡的索尼娅呆呆地看着眼前悲惨的景象。整个城镇在恶魔的袭击下化为废墟，自己的家也已经变成了一堆瓦砾。奄奄一息的祖父在告诉她德拉古拉复活的消息，并希望她能够解除封印的力量拯救人类后死去。擦干眼泪的索尼娅拿起祖父留下的圣鞭——吸血鬼杀手，默默地向着恶魔城的方向走去。

因为阿鲁卡多的帮助，索尼娅在战斗中不断成长起来，而她也对这位英俊冷漠的青年起了爱慕之心。可在城内，阿鲁卡多的真正身分让她惊呆了，她无法相信眼前的青年就是仇人的儿子。为了考验索尼娅是否能够打倒父亲，阿鲁卡多与她展开了一场激战。战斗过后，索尼娅在深切地了解到阿鲁卡多那悲伤的内心时终于解开了心灵之锁，一切就仿佛当年德拉古拉与丽萨故事的重演。但阿鲁卡多为了封印自己被诅咒的血脉，强行进入了长久的睡眠。

“再见了，我最爱的，美丽的吸血鬼猎人啊……”

“能够与你相遇，真的太好了……谢谢你，阿鲁卡多。再见……”索尼娅看着爱人消失在风中，轻声说道。

经过一番苦战，索尼娅终于击败了德拉古拉，将恶魔城送回了混沌中，但令人寒心的是，亲眼目睹索尼娅神奇力量的民众对自己的恩人不但没有丝毫感激之情，反而向其投来惊恐和厌恶的目光。在这场战争中没有起到任何作用的教会也认为索尼娅身上的力量对其是个巨大的威胁。不久之后，教会对贝尔蒙特家族颁布流放令，心灰意冷的索尼娅寂寞地离开瓦拉几亚。一年后，她产下了一个男孩——拉尔夫·C·贝尔蒙特。没有人知道他的父亲是谁，而索尼娅也从未将这个秘密对任何人说过，甚至，就连正在沉睡的那个人，也对这件事一无所知……



日版名：	魔城ドラキュラ 漆黒たる前奏曲	美版名：	Castlevania Legends
机　种：	GB	发售日：	1997年11月27日
日版		美版	
悪魔城ドラキュラ 漆黒たる前奏曲		Castlevania Legends	

人物简介



索尼娅·贝尔蒙特

在本作的设定中，她是贝尔蒙特一族中第一个站出来反抗德拉古拉伯爵并真正将其击败的人类。17岁生日那天与阿鲁卡多相遇，两人在不断的战斗中结下了深厚的感情直至坠入爱河，后来她阻止了阿鲁卡多与伯爵同归于尽的计划，并用实力证明了自己是摧毁黑暗霸王的最佳人选。



阿鲁卡多

德拉古拉伯爵与人类妻子丽萨之子，拥有吸血鬼和人类的混血血统，自出生起就背负了被诅咒的身世，与索尼娅·贝尔蒙特的相识令阿鲁卡多放弃了复仇的念头，并将摧毁黑暗势力的使命托付给了人类吸血鬼猎人。

游戏简介

本作是Game Boy上的第三款，同时也是最后一款"《恶魔城》迷你系列"作品，有些人也喜欢把这个系列称作"三部曲"。本作在游戏系统和结构设置等方面与其前两作《恶魔城传说I&II》并无差异，但在剧情上本作可以说完全是另起炉灶，并未延续系列之前的故事设定，甚至可以说没有一点联系。本作将贝尔蒙特家族的第一位圣鞭吸血鬼猎人改成了女性，大概是为了向《月下的夜想曲》的Fans致敬，本作还给她安排了一段与德拉古拉伯爵之子阿鲁卡多的火热恋情。虽然这样做多少会造成整个系列时代和故事背景的错乱，但从结果来看，玩家们并不讨厌这样的外传性质作品。



玩家在游戏中的任务是控制女主人公索尼娅·贝尔蒙特，通过游戏全部6个关卡中至少5关的挑战，并最终将当时尚无人能够打败的恶魔城城主德拉古拉伯爵打发回地狱老家。游戏基本操作、关卡、敌人及机关设计都与系列前两作基本相同，不过作为支线任务，玩家可以操纵索尼娅收集散落在6个关卡（其中一个为隐藏关卡）中的5种特殊道具：短刀、怀表、战斧、十字架和圣水。由于当时的索尼娅还没有接受过使用这些特殊武器的训练，因此并不能在战斗中实际使用它们，尽管如此，索尼娅在本作中还是充分发挥了这些日后成为历代吸血鬼猎人们标准副武器的特殊功能——利用它们来强化自己的精神力量，并借此控制灵魂以获得暂时的能力提升。

除此之外，本作还特别为不擅长动作游戏的玩家设计了一个相对简单的模式，在该模式下索尼娅的鞭子能够一直保持强化状态，也就是在出鞭同时释放火球的状态，该技能在普通模式下需要对圣鞭进行两次强化后才可使用，且有次数限制。



美日版差别

日版与美版在游戏操作和关卡设置上均没有差别，但日版不包含密码设定要素，取而代之的是，玩家每次在完成一个关卡后，可以直接将游戏记录存储在记忆体中并在下次开机时通过标题画面继续。

1600年 恶魔城 暗影命令

故事简介

17世纪，一个名为“暗影命令”的组织开始在欧洲四处活跃，该组织的成员自称是德拉古拉伯爵追随者的后裔，为了获得强大的力量和不死的生命不惜让灵魂堕入黑暗甚至效忠于黑暗霸王。组织的首领罗恩·克劳茨与贝尔蒙特一族有着漫长的恩怨史，他凭借强大的力量统领着组织成员，妄图通过复活伯爵来达到自己的庞大野心。

此时，几个世纪以来对抗伯爵黑暗势力的贝尔蒙特一族后裔德斯蒙德和他的姐姐佐伊、妹妹德洛丽丝，在时代的召唤下挺身而出。在查明“暗影命令”与德拉古拉伯爵之间的内在联系之后，德斯蒙德决定暗中潜入这个邪恶组织内部并瓦解其罪恶的根源。在面对已经将灵魂出卖给恶魔的克劳茨时，德斯蒙德第一次得知了自己双亲神秘死亡背后的真相，也了解了克劳茨是事件幕后黑手的事实，然而他并没有对自己的使命产生丝毫的迷惑，像他的祖先一样，德斯蒙德毫不留情地击败了伯爵和他的爪牙，并再次将他们一起送回了黑暗世界。

Castlevania Order of Shadows

日版名：	无	美 版 名：	Castlevania：Order of Shadows
机 种：	手机	发售日期：	2004年2月18日

人物简介



德斯蒙德·贝尔蒙特

德斯蒙德的时代背景被设定在17世纪晚期，从时间上来讲要晚于西蒙 贝尔蒙特活跃的时期。但可以肯定的是，德斯蒙德与他擅长魔法的两姐妹都是当之无愧的英雄，特别是在一个名为“暗影命令”的邪恶组织开始蠢蠢欲动并妄图复活德拉古拉伯爵的时候，他们没有屈服于邪恶，完成了先祖世代捍卫人类世界安宁的伟大使命。



佐伊·贝尔蒙特

德斯蒙德的姐姐，为人健谈且做事果断，在游戏中与主人公的联系最为密切，与妹妹德洛丽丝一起负责为德斯蒙德提供支援。她一般会在BOSS战后出现，将两姐妹的研究成果转达给德斯蒙德，并给予他必要的提示和建议。



德洛丽丝·贝尔蒙特

三兄妹中最年幼的妹妹，拥有渊博的学识，她与姐姐一起发现了“暗影命令”与德拉古拉伯爵复活之间的内在联系，并在关键时刻帮助德斯蒙德打开了通往隐蔽祭坛的道路。德洛丽丝据说是家族中少有的具备使用圣鞭能力的女性，只是因为年纪尚小而没能像哥哥那样成为战士。



罗恩·克劳茨

《恶魔城》历史上为数不多的渴望将德拉古拉伯爵重新召唤回世界的人类，当然他这样做的原因很大程度上是出于与贝尔蒙特一族多年来的恩怨。作为“暗影命令”的幕后主使以及杀害德斯蒙德父母的凶手，他的邪恶程度甚至不亚于吸血鬼和恶魔。罗恩会使用种类丰富的魔法攻击，而且能够随心所欲地进行瞬间运动，是游戏终盘的强力BOSS。

游戏简介

《恶魔城 暗影命令》可以说是近年来游戏产业的一个惊喜，这款游戏进一步展示了掌机和手机平台正迅速发展并逐步成为新一代产业支柱的巨大潜力，不再像以前一样仅仅是家用机和PC平台的附属品。此外，本作也可以算是“《恶魔城》系列”中的一款独特作品，是一款手机原创作品而非简单的移植。

与其他掌机平台的《恶魔城》作品相似，本作采用了较短的流程，游戏形式则依然是传统的2D动作冒险，玩家则操控主人公德斯蒙德在城堡的5个区域中穿梭冒险。德斯蒙德的动作看起来僵硬迟钝，也没有花哨的空中动作（空中只能转向一次），但却毫无疑问是老玩家们心中最经典的吸血鬼猎人形象。

德斯蒙德在游戏中的主要武器是圣鞭“吸血鬼杀手”，除此之外还有相当丰富的副武器可以选择，其中既有十字架和战斧这样的经典副武器，也有雷神之锤之类的新装备。本作的基本系统遵循了经典2D时代《恶魔城》的风格和特色，但也加入了一些近年来较为流行的新要素。比如德斯蒙德能够通过击败BOSS来获得新的能力进而扩大探索范围，还可以通过积累经验值来获得段位的提升（最高到10级），你可以囤积恢复道具以备不时之需，甚至还能在获得特殊的隐藏道具后使用炼金术和魔法的力量。

与系列以往的作品一样，在普通难度通关后玩家可以开启新的困难模式，这个模式下敌人不仅更加凶悍而且数量惊人。与此同时，你也可以开启“经典音乐”的功能，让游戏流程中的所有原声音乐被替换成FC时代《恶魔城》的经典曲目。在完成困难模式之后就可以开启“无限道具模式”，你将可以直接使用所有已储存过的武器装备，且所有道具都不再有数量限制。

1830年 | 恶魔城 月轮

故事简介

1820年，摩里斯·波鲁特维恩以及格里弗斯夫妻同伯爵展开了殊死的搏斗，结局以三位吸血鬼猎人的胜利而告终，但代价却是除摩里斯外其余两人的英勇牺牲。摩里斯从此担负起照顾朋友的血脉——内森·格里弗斯的责任，他就像对待亲生儿子修一般地将其抚养长大。但修在面对各方面都比自己出色的内森时，却总是会涌出一股妒忌的感觉，尤其是当吸血鬼猎人的最高荣誉——圣鞭被父亲传给了内森后，这种感觉便越发强烈了。

日版名：	悪魔城ドラキュラ Circle of the Moon	机　种　：	GBA
美版名：	Castlevania Circle of the Moon	发售日：	2001年3月21日（日）/2001年6月8日（美） 2001年6月10日（欧）
日　版	美　版	欧　版	
悪魔城ドラキュラ Circle of the Moon	Castlevania Circle of the Moon	Castlevania	

人物简介



内森·格里弗斯

19世纪初成功封印德拉古拉伯爵的三位吸血鬼猎人中的格里弗斯夫妇之子，由于父母在与伯爵的殊死较量中牺牲，他被交给三位英雄中尚存人世的另外一人，摩里斯·波鲁特维恩的手中抚养，并继承了祖辈流传下来的圣鞭。他从魔女手中拯救了险些被恶魔利用的修，并救出了被掳走的摩里斯。



修·波鲁特维恩

波鲁特维恩一族后裔摩里斯之子，内森的青梅竹马。由于内心深处对备受父亲器重并被授于吸血鬼猎人最高荣誉的圣鞭的内森存有嫉妒之心，险些受到卡蜜拉的蛊惑而堕落为恶魔手下。在与内森的较量中他终于领悟到自己内心的软弱，两人联手再度封印了伯爵并救出了被囚的父亲。



摩里斯·波鲁特维恩

与传奇吸血鬼猎人贝尔蒙特一族保持有深厚渊源的波鲁特维恩一族后裔，与同为贝尔蒙特一族分支的格里弗斯族人一起从先祖那里继承了圣鞭和六种拥有神力的辅助武器。摩里斯曾与内森的父母一起联手封印了伯爵，但年老后由于未能及时察觉魔女卡蜜拉复活伯爵的阴谋而不幸被捕，险些成为恶魔城复活的祭品。



卡蜜拉

宣誓效忠于德拉古拉伯爵的女吸血鬼，依靠肉体和魔力引诱意志力薄弱的人堕入黑暗，其臭名召著的程度无人能比，以至于特兰斯瓦尼亚当地人特意用她的名字来命名墓地。卡蜜拉一直是伯爵的忠实追随者，在本作中扮演阻挡内森前进的主要敌人。

游戏简介

在经历了N64时代两款作品的失败以后，Konami借助任天堂的新掌机Game Boy Advance推出之机，开始重新回归传统的2D卷轴动作游戏风格。更确切地讲，在《月下的夜想曲》获得巨大成功之后，Konami也开始公式化地在“《恶魔城》系列”的续作中加入更多的角色扮演要素，并尽量满足玩家在一定程度内对关卡进行自由探索的愿望，这也是《恶魔城 月轮》这款A·RPG风格续作诞生的背景环境。

玩家在游戏中依然只能控制一个角色，也就是被设定为贝尔蒙特一族远方亲戚的内森·格里弗斯，他的使命与历代作品中的其他主人公相似，必须在拯救亲人的同时击败德拉古拉伯爵及其罪恶爪牙，而在这一系列冒险中惟一的意外之处，大概可以算是主人公挚友修的半路反目。

内森最初的移动速度颇为缓慢，而且跳跃的高度也十分有限，但这一切都会随着魔导器的收集而得到改观。魔导器可以帮助内森获得更多实用的技能，比如集移动和攻击于一体的滑行，能够大副提高移动及跳跃距离的冲刺等，至于后期的超级高跳等技能则可以使任何高度都不再被称之为障碍。

内森的武器非常普通，传统的鞭子外加一些可投掷的副武器就是他的全部装备，这些就和传统《恶魔城》游戏中的那些主角没什么区别。然而借助本作的DSS卡片系统，内森可以通过收集散落在关卡中的共计100种各不相同的力量来强化战斗力，这其中包括特殊武器、攻击技、防御技和特殊技能。另外，成长要素的引入使得内森能够在反复战斗的过程中不断积累经验值并逐步升级，所以力量、防御、魔法等个人能力的不断提升也使得游戏的整体难度有所下降，甚至可以说，内森能够强大到何种地步，完全取决于玩家的游戏时间。

美日版差别

本作日版中的所有人物直接音译了美版的人物名，就连副标题也完全相同，这在“《恶魔城》系列”历史上并不多见。另外，欧版并没有使用“月轮”这个副标题，而是直接使用了传统的“恶魔城”作为标题。

1844年 恶魔城 默示录外传

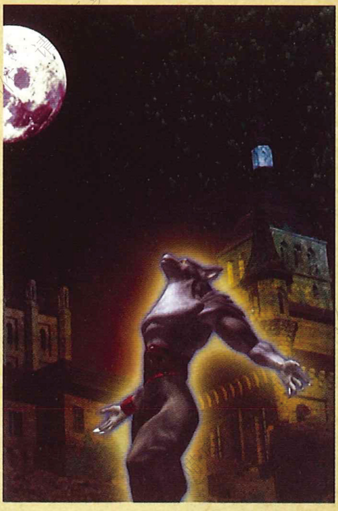
故事简介

并不只有人类才是地球上惟一的智能生命。与吸血鬼一族相反，生存了几千万年的兽人族并不希望介入尘世的纷争，他们一直隐藏在某个秘密场所，过着与世无争的平静生活。拥有人狼之力的高尼尔便是其中的一员。

但这种生活却在1844年的那一天被完全摧毁。熊熊火焰将整个部落烧为废墟，兽人族的战士们虽拼死抵抗也无法阻止人数多于他们数十倍的魔物的残杀。当外出修行的高尼尔归来后，看到的是灭族的悲惨场面，他惟一的亲人——妹妹爱达也被魔物掳去了恶魔城，以作为伯爵复活的祭品。狂怒的高尼尔发下毒誓，一定要让德拉古拉以血来补偿这一切。

数年后，东正教的骑士亨利·奥尔德利也接受了教皇的指令，救出那些被抓到恶魔城去的孩子们。而他也有着一个悲伤的过去。在幼时，他曾经亲眼看着被伯爵的手下变为吸血鬼的父亲死在自己面前，而杀父的正是高尼尔。但亨利并没有怨恨对方，而是更加痛恨元凶德拉古拉伯爵。两人最终打败了伯爵，但是，那并不能算是完全的胜利。

死神、吉尔斯·德·莱斯与阿克·特莱丝三人得到了“人狼”水晶，而真正的阴谋也从此刻正式开始……



日版名：	悪魔城ドラキュラ黙示録外伝	美版名：	Castlevania: Legacy of Darkness
机　种：	NINTENDO64	发售日：	1999年12月25日

日版	美版	欧版
悪魔城ドラキュラ黙示録外伝	Castlevania Legacy of Darkness	Castlevania Legacy of Darkness

人物简介



高尼尔

高尼尔是拥有高度智慧的兽人一族后裔，具备变身狼人作战的特殊能力。高尼尔的族人原本不希望介入人类与吸血鬼的战争，但却因此惨遭德拉古拉伯爵的屠杀。为了解救被掳走的妹妹爱达，高尼尔开始向伯爵的爪牙们发起挑战，虽然他最终成功地救出了爱达并回归到了平静的生活，但实际上却在不经意间成就了死神复活伯爵的计划。



亨利·奥尔德利

亨利和他的家人本是德拉古拉伯爵黑暗诅咒的受害者，亨利的父亲在伯爵爪牙的袭击下堕落成为了吸血鬼，当时尚且年幼的亨利因为被高尼尔所救才得以逃生。多年以后，失去亲人的亨利加入了东正教骑士团，开始对抗伯爵的邪恶势力。他在本作中的任务是在城堡崩塌前拯救6名被掳走的孩子，最后他成功完成了使命并逃离了恶魔城。

喵喵怪盗团制作 请勿盗卖



吸血鬼猎人贝尔蒙特一族的后裔，也是圣鞭的正统继承者。像他的祖先一样，莱因哈特与同为吸血鬼猎人的卡丽一起，完成了从德拉古拉伯爵的魔爪下保护人类的使命。



传奇魔法师塞法·蓓尔纳妲丝的后裔，幼年时就因为魔法天赋出众而备受注目。因为与亡故母亲临终前的约定，卡丽始终没有放弃对抗恶魔的信念，正因为如此她才能最终打破黑暗的诅咒。

游戏简介

当《恶魔城　默示录》以全新3D时代《恶魔城》的形象登陆N64的时候，玩家们发现Konami当初为本作所做出的许多承诺都已经不翼而飞。后来外界终于知道，由于当时Konami急于让游戏上市，以至于神户分社的开发小组不得不一再缩减开发计划，从减少可选择的游戏角色，到减少关卡数量，再到后来减少细节要素。最终结果导致《恶魔城　默示录》看起来像是一款不伦不类的半成品，失败的命运也是再所难免。为了挽救决策失误所造成的损失，Konami随后决定再推出一个强化版，或者说是一个更接近于最初开发计划的完整版，而这就是后来的《恶魔城　默示录外传》。

《恶魔城　默示录外传》的基本游戏方式与《恶魔城　默示录》相同，但由于增加了两名新角色，在剧情安排和关卡设计上就有了更多的发挥空间。起初玩家只能选择狼人高尼尔，只有在通关一次之后才能陆续开启其他3名隐藏角色。高尼尔要完成全部13关的挑战，关卡风格同样分为两种，由房间到房间的线性模式和能够自由探索的非线性模式。高尼尔的故事路线只有一条，而且他的剧情也不会受到《恶魔城　默示录》中“昼夜计时系统”的影响，因为他只有一个结局能够完成。

与之相比，身为东正教骑士的亨利，其故事流程就要更为复杂一些。亨利必须在7天时间内救出6名儿童，而在这6名儿童被困的关卡里，亨利可以自由探索，而救出孩子的数量多少，则直接关系到亨利最后所能达成的结局如何。

至于另外两名主人公莱因哈特和卡丽，在流程设置、关卡设计和任务目标等方面与《恶魔城　默示录》相比都没有变化。玩家首先可以开启的是只有5关的“简单模式”，当在高尼尔的任务中满足特定条件并通关后，就可以开启完整版的“困难模式”，帮助玩家重新回顾8年后《恶魔城　默示录》的故事。





美日版差别

美日版在游戏方式和关卡设计上并无差异，但女主人公之一的卡丽，在美版与日版中的姓氏不同。美版中卡丽的姓是菲尔南德斯，而在日版中是蓓尔纳妲丝。现在看来，菲尔南德斯虽然属于美版引进时的本地化，但其实很有可能是对当时日版中姓名的误译，特别是考虑到从英文到日文片假名再回到英文这一过程中产生的发音变化。更为直接的证据是，卡丽在本作中被设定为《恶魔城传说》中传奇魔法师塞法的后裔，而塞法的姓也正是蓓尔纳妲丝。

除此之外，日版中对吉尔斯·德·莱斯这一角色进行了更为详细的介绍，而且游戏一开始，玩家就可以直接选择亨利·奥尔德利，不必在通过完成高尼尔的任务来开启亨利的路线。顺便一提的是，本作的欧版这一次有了副标题，不过游戏内容与美、日版并无区别。

1852年 恶魔城 默示录

故事简介

在高尼尔和亨利击败德拉古拉伯爵八年后，恶魔城再现人间，此时，贝尔蒙特这个传说的姓氏已被人们遗忘。但吸血鬼猎人这一神圣职业却没有失传。当德拉古拉伯爵又一次复活时，出现在他们面前的是两位勇敢的战士。

莱因哈特·施奈德，虽然从姓氏上已看不出来，但他的身上确确实实流着贝尔蒙特家族的血液。当他在修炼时听到恶魔城再度出现的消息后，没有丝毫犹豫便拿起祖先留下的圣鞭便踏上了征途；另一位吸血鬼猎人只不过是一个12岁的小女孩——卡丽·蓓尔纳妲丝，400年前曾与拉尔夫一同拯救世界的僧侣塞法的后代。可爱的她却能够熟练地运用退魔之力，为了封印伯爵，她也陪同莱因哈特一同开始了冒险。

在冒险的途中，两人从魔物的手中救下了一个小男孩玛鲁斯。从玛鲁斯的口中，两人得知他一直同父母在瓦拉几亚的一个小镇过着平静的日子。但自从恶魔城重现人间的那一天起，无数魔物血洗了他的故乡，并将他带回到了城堡内幽禁起来。德拉古拉为何要为了一个小孩大动干戈，莱因哈特和卡丽都对此百思不得其解。

城堡内的玫瑰园中，莱因哈特遇到了一直照顾玫瑰的少女——吸血鬼罗莎。罗莎对其为何不攻击自己而感到疑惑，莱因哈特回答道："永远不能欺负弱者，这是父亲一再告诫我的事情。不管对方是人类还是吸血鬼，我都不会改变自己的原则。"

不久后，莱因哈特又在阳光之门救出了一心寻死以结束痛苦灵魂的她，罗莎一再恳求他不要挑战伯爵，因为这意味着自己将不得不与其交战。但莱因哈特却表示这是吸血鬼猎人的宿命。之后的交战，双方都不忍心向对方施以重击。当莱因哈特与死神交手时，罗莎舍身挡下了砍向莱因哈特的镰刀。带着欣慰的笑颜，罗莎在莱因哈特的臂腕中缓缓消失了……

另一方面，卡丽在打倒城堡最深处的德拉古拉伯爵后却受到了意想不到的攻击，对方是外表看来天真无邪的玛鲁斯，而他的力量，竟然远远凌驾于伯爵之上！但当玛鲁斯变成一个青年后，一切的疑问都有了答案，原来，他才是真正的德拉古拉伯爵，而卡丽打倒的，只不过是一个傀儡而已。

在将伯爵封印后，卡丽回到了故乡，在母亲的墓前默默献上了一束鲜花。而莱因哈特，则静静注视着逐渐倒塌的城堡回忆着罗莎的一言一语，正当他想转身离去时，天空突然飘下了无数的玫瑰花瓣，白色的光芒中，一位少女的身影渐渐浮现……

日版名：	恶魔城ドラキュラ默示録	美版名：	Castlevania 64
机 种：	NINTENDO64	发售日：	1999年3月11日

日版	美版	欧版
恶魔城ドラキュラ默示録	Castlevania	Castlevania

人物简介



施奈德是吸血鬼猎人贝尔蒙特一族后裔的一支，在与德拉古拉伯爵对抗的百年轮回中得到了继承圣鞭的权利。莱因哈特的父亲将圣鞭传给了儿子，也将消灭吸血鬼保护人类的使命交给了他，然而颇具戏剧性的是，在他生命中拥有最重要影响力的人，正是恶魔城玫瑰园中的吸血鬼少女罗莎。

喵喵怪盗团制作，请勿盗卖



卡丽·蓓尔纳妲丝

卡丽是传奇魔法师塞法·蓓尔纳妲丝的后裔，早在幼年时她的魔法天赋就已经开始展露头角，因此也被看作是拥有拯救国家和民众于德拉古拉伯爵黑暗诅咒中的守护者。卡丽幼年即失去了双亲，而支持她与恶魔不断战斗的信念则来自于她与亡故母亲当初的一个约定。



玛鲁斯

被德拉古拉伯爵抓到恶魔城中丧失了记忆的8岁少年。曾向大自己4岁的卡丽求婚，是个看起来有些不可思议的小孩。在游戏的最后，玩家在逃离倒塌的城堡途中会遇到骑在独角兽身上的玛鲁斯，他的真实身分正是德拉古拉伯爵。

游戏简介

无论在2D时代有多么经典，随着技术的进步，电视游戏也不可避免地要步入3D化时代。1999年，将《恶魔城》3D化的重任被交给了当时的Konami神户分社。尽管起初Konami官方就3D版《恶魔城》的质量做出了许多承诺，但当最终的完成品与玩家们见面的时候，真正兑现的并没有大家所期待的那么多。即便如此，本作作为系列历史上首款跨入3D时代的标志性作品，还是在不少游戏方式上有着独到之处。

游戏是以两名主人公，帅哥莱因哈特·施奈德和少女卡丽·蓓尔纳妲丝各自不同的视点展开。虽然两人都与吸血鬼猎人贝尔蒙特一族有着深厚的渊源，但战斗的方式却有着迥然不同的风格。不仅如此，在全部12个关卡当中，游戏方式也存在着显著的差异：一种是传统的线形战斗模式，即从一个房间打到另一间房间；另外一种则更趋向于现在的《恶魔城》作品，允许玩家自由来往于整个地图，通过不断解开各种迷题和机关来延伸探索的脚步。

关卡设置方面，虽然整个游戏中两名主人公所经历的场景都大同小异，但从第3关和第5关开始，开发小组还是为两人各自设计了2个专属的区域。在那里，两名角色会遭遇不同的剧情分支，对付不同的BOSS，当然最后还是要回归到主线剧情上完成摧毁德拉古拉伯爵的使命。

除此之外，《恶魔城 默示录》还设计了一个特别的“昼夜计时系统”，简单来说，就是根据两名角色各自任务的完成时间来决定最后的故事结局，虽然在一定程度上增加了探索的可能性，但外界对这一设定依然褒贬不一。

在难度设定上，本作也采用了比较新颖的设计：游戏除了“普通模式”以外，还设有一个“简单难度”，不过这个难度下的游戏并不完全，流程只能进行到第5关。相反，如果能够在“普通模式”下完成特定条件后通关，就可以开启隐藏的同时也是最完整的“困难模式”。





美日版差别

本作美、日版之间在游戏方式和关卡设计上都没有差异，但女主人公卡丽的姓有所不同。在本作的美版中，卡丽姓菲尔南德斯，而在日版中，她的姓是蓓尔纳妲丝，与《恶魔城传说》中的魔法师家族后裔，也就是后来成为拉尔夫·贝尔蒙特（美版为特雷弗·贝尔蒙特）妻子的塞法·蓓尔纳妲丝相同。

本作欧版依然没有副标题，只使用了“Castlevania”作为游戏名称，这大概算是这块大陆上始终保持不变的传统之一。事实上这在很大程度上与欧洲地区的特殊性有关。因为在当时，大部分电视游戏的欧版总是晚于日、美版发售，有些甚至干脆不发售欧版，所以Konami欧洲分社总是倾向于选择推出最新作，同时取消副标题以避免混淆。

18XX年 恶魔城 复苏

故事简介

时间是19世纪中期，就在莱因哈特和卡丽将德拉古拉伯爵封印之后不久，伯爵的爪牙们就已经在酝酿着下一次复活伯爵的计划。酝酿这一计划的首脑，是一直以来与贝尔蒙特家族结有世仇的吸血鬼魔女，她的目标只有一个，就是要向封印自己主人的贝尔蒙特家族复仇。

然而此时，原本应该站出来面对黑暗势力的贝尔蒙特一族却面临着前所未有的危机：新一代的继承人维克多·贝尔蒙特不愿接受自己作为吸血鬼猎人的宿命，年轻的他在巨大的压力和恐惧面前选择了逃走并消失。在随后长期独自漂泊的岁月中，维克多渐渐堕落成了一个毫无责任感可言的佣兵和赌徒。

然而逃避并不能永久地持续下去，维克多体内流淌的贝尔蒙特一族的血液最终还是将他召唤回了自己的故乡。与此同时，为了维持世界的平衡，阻止德拉古拉伯爵的复苏和人类的灭亡，自然之力在鬼使神差之下将贝尔蒙特一族曾经对抗伯爵的索尼娅·贝尔蒙特从15世纪召唤到了19世纪。

现在，人类的命运将被寄托在共存于同一个时代中的两位贝尔蒙特身上，一边是曾经首举反抗旗帜的传奇女英雄，另一边则是始终逃避命运却在冥冥之中被命运所牵引的胆小鬼，故事将以前所未有的视角展开……

日版名：	无	美版名：	Castlevania Resurrection
机种：	DC	发售日：	中止开发

人物简介



已经堕落成赌徒和佣兵的维克多，曾经是高贵的贝尔蒙特一族的正统继承者。在长期依靠佣兵为生的岁月里，维克多渐渐积累了大量战斗的经验，然而这对他来说也仅仅是逃避吸血鬼猎人宿命的手段而已。不过命运始终无法逃脱，维克多在贝尔蒙特一族血脉的指引下，最终还是回到了故乡并不得不开始面对他曾经逃避的宿命。



贝尔蒙特一族中率先开始反抗伯爵残暴行经的英雄，自幼就拥有成为吸血鬼猎人资质。索尼娅在17岁那年目睹村庄被毁、亲人被杀的惨状后，决定拿起圣鞭踏上封印伯爵的道路。曾与伯爵之子阿鲁卡多并肩作战过的索尼娅，由于时代的呼唤而穿越时空来到了19世纪中期，在那里等待她的将是另一次挑战。

游戏简介

在N64上两代3D版《恶魔城》都宣告失败后，Konami依然没有放弃尝试。1999年，在外界的一片质疑声中，预定在世嘉新一代主机DC上推出的《恶魔城 复苏》被正式公布。在当年的E3游戏展上，Konami凭借一段精美的演示动画和大量拥有高质量细节的游戏截图向外界首次展示了《恶魔城复苏》的面貌，令外界对这款3D化的《恶魔城》续作又重新燃起了期待。

然而接下来的事情并没有像当初大家预想的那样发展。《恶魔城 复苏》很快就宣告延期，最初是2000年，不久后又推迟到2000年9月，但即便在这种情况下，这个系列的铁杆Fans还是不愿放弃那已经日渐渺茫的希望。这种不死不活的状态延续到了2001年3月，《恶魔城 复苏》被委婉地确认“暂缓开发”，又过了1个多月，Konami正式宣布这款游戏取消。

《恶魔城 复苏》的胎死腹中，一方面被归结为Konami日本和美国工作室在开发机制和运作方面的漏洞，导致游戏开发进度长期缓慢。另一方面也被认为与当时来自世嘉DC的竞争对手，索尼新一代PlayStation的压力有关。由于当时业界普遍对索尼即将推出的PS2给予极高的期望，因此Konami内部对在DC上耗费资金开发《恶魔城》续作也持有怀疑，这间接导致了后来开发项目的中途停滞直至取消。

谈到具体的游戏内容，由于Konami官方公布的资料十分有限，因此我们并不清楚这款游戏当初准备设计一条怎样的故事主线来配合两名主人公的设定。不过根据公布过的设定画和游戏截图来猜测，Konami很可能是打算让索尼娅在本作中扮演更为重要的角色，而维克多只是一个贯穿故事的附属角色，就如同之前《恶魔城默示录外传》中科内尔和亨利的关系一样。但无论如何，这一切现在也都只能停留在猜测阶段，尽管当时有传闻说《恶魔城 复苏》可能会改在PS2上推出，但现在看来这一说法成为现实的可能性已经十分渺茫。

恶魔城 审判

人物简介



西蒙·贝尔蒙特

西蒙是贝尔蒙特一族中久负盛名也最具实力的吸血鬼猎人，在《恶魔城》系列作品中的出场次数超过所有其他主人公，所以也是与德拉古拉伯爵及其爪牙交手最多的主人公。（登场作品：《恶魔城Dracula》、《恶魔城II》、《恶魔城年代记》等）



玛丽亚·拉妮特

利希德·贝尔蒙特的女友安妮丝的妹妹，由于身体中寄宿着强大的圣兽之力而被德拉古拉伯爵手下的暗黑神官沙弗特绑架，后被利希德所救并与其一起救出了被囚禁的姐姐。在最终决战中她帮助利希德战胜了伯爵，后被贝尔蒙特所收养。（登场作品：《恶魔城X 血之轮回》、《恶魔城X 月下的夜想曲》等）



阿鲁卡多

本名艾德里安·法伦海特·泰派斯，是德拉古拉伯爵与其第二任人类妻子莉萨之子。由于拥有人类与吸血鬼的混血血统，因此也具备超越人类和吸血鬼的强大力量，然而这种特殊身份也使得阿鲁卡多不得不背负遭受诅咒的宿命。（登场作品：《恶魔城传说》、《恶魔城 月下的夜想曲》等）



埃里克·莱卡德

MD版《吸血鬼杀手》中手持妖枪阿鲁卡多·兰斯的美青年，后来也曾在《废墟的肖像》中以"风"为名登场过。他是双胞胎姐妹史黛拉和萝蕾塔的父亲，被布劳尔杀死后使用强大的魔术将自己的灵魂禁锢在了恶魔城中。（登场作品：《吸血鬼杀手》、《恶魔城 废墟的肖像》）



伊恩

《恶魔城 审判》的原创角色，英文名写作"AEON"，即"永世"。与名字相对，他所使用的武器也是一把呈钟表形状的巨剑。关于他的身分，目前还是个谜。



德拉古拉

吸血鬼与吸血鬼猎人们漫长战争的起因，一切黑暗诅咒的最终源头，同时也是《恶魔城》系列中玩家们最熟悉的反派角色。德拉古拉伯爵是恶魔城的统治者，也是贯穿《恶魔城》系列几乎所有作品的核心人物。（登场作品：《恶魔城》系列）

游戏简介

以N64时代的《恶魔城 默示录》为起点，Konami开始奉行家用机版《恶魔城》3D化，掌机版依旧沿用2D风格的策略。继2008年的NDS版续作《恶魔城 被掠夺的刻印》之后，Konami随即公布了该系列家用机版的最新作，不过这一次并非以往传统的动作冒险类型，而是摇身一变成为了一款格斗游戏，这就是使用动作感应手柄的Wii版新作《恶魔城 审判》。

本作收录了"《恶魔城》系列"自诞生起至今22年来所有作品中的人气角色，其中既有西蒙和阿鲁卡多这类经典作品中的主人公，也有死神和德拉古拉伯爵这种贯穿整个系列历史的反派角色。另外，游戏中对战的关卡也都采用的是系列历代作品中最有特色的场景，比如城堡和墓地，而且场景中还会有随机出现的各种敌人乱入并与玩家操纵的角色发生互动，根据场景的不同，敌人的种类和行动也会有所区别。

作为一大卖点的操作，由于Wii动作感应手柄的引入而变得与众不同。在对战过程中，玩家要同时使用遥控器和双节棍手柄进行操作：晃动遥控器手柄发动普通攻击，按住"B"键晃动手柄则是强力攻击；摇晃双节棍手柄则可以发动冲刺，防御和跳跃则分别依靠双节棍手柄上的"Z"键和"C"键来完成。

值得一提的是，除了主武器的普通攻击以外，所有角色在出场之前还可以另外选择一种副武器作为辅助攻击手段。以西蒙·贝尔蒙特为例，他的主武器是圣鞭，副武器则可以在匕首、圣水和十字架三者之间进行选择。在实际游戏过程中，按住"A"键后晃动遥控器手柄就可以发动副武器的攻击，通常情况下副武器的攻击范围要比主武器更广一些，不过具体的效果则会因所选角色不同而有所差异。

日版名：	悪魔城ドラキュラ ジャッジメント	美版名：	Castlevania Judgment
机　种：	Wii	发售日：	2009年1月15日

恶魔城 王子传奇

故事简介

本作描述了小吸血鬼德拉古拉，为了与魔神加拉莫斯争夺恶魔城统治权而踏上冒险之路的故事。这里的加拉莫斯虽然名字略有差异，但实际上就是《恶魔城：月下夜想曲》中的万年魔神（Galamoth），只不过在本作中他成为了伯爵的敌人。小德拉古拉要在玩家们熟悉的恶魔城内来回探索，解开各种迷题并与丰富多彩的敌人战斗，这其中包括丧尸、蝙蝠、铠甲骑士、幽灵、魔女和科学怪人弗兰肯斯坦等玩家们耳熟能详的经典敌人。最后，在经历与加拉莫斯的苦战后终于取得胜利的小德拉古拉，再次回到恶魔城并开始统帅他的军队。

日版名：	悪魔城スペシャル～僕ドラキュラ君～
美版名：	Kid Dracula
机　种：	FC、GB
发售日：	1990年10月19日/1993年1月3日

人物简介

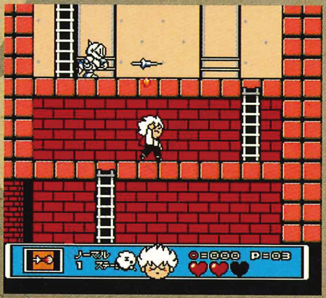


为了打败魔神加拉莫斯征服世界而从一万年的沉睡中醒来的吸血鬼伯爵。虽然身材矮小但拥有万分强大的邪恶力量。也有种说法称他是德拉古拉伯爵的儿子，即阿鲁卡多，但在这两者间看不到任何共同点。

游戏简介

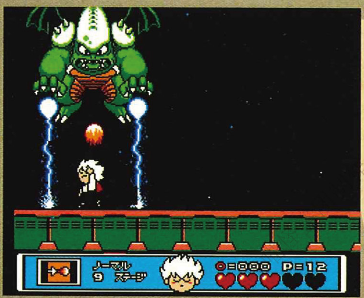
《恶魔城　王子传奇》是Konami制作的一个《恶魔城》官方外传，最初于1990年在FC上推出，1993年移植任天堂掌机Game Boy，2006年又作为Konami经典名作回顾系列的第四部被移植到了手机平台，但仅在日本国内推出。

与”《恶魔城》系列“其他作品不同的是，本作采用了截然相反的卡通风格，游戏的主题、音乐乃至玩法都相对更加轻松有趣，是一款系列中少有的Q版《恶魔城》。



玩家要操纵小德拉古拉穿越恶魔城中的层层机关，打败各种前来挡路的恶魔们并最终战胜加拉莫斯，夺回对城堡和恶魔们的统治权。游戏共分为6个大关卡，在最初的城堡关卡后，小德拉古拉要经过游乐园、水下世界、巨轮、摩天大楼和地铁隧道，最终来到加拉莫斯居住的森林。

小德拉古拉最初的武器是手中掷出的火球，且一次只能掷出一枚。不过在每关过后，小德拉古拉都有机会强化自己的武器，除了将火球的体积



增大以外，还可以进化为能够向4个方向同时射击的霰弹型火球。另外，当小德拉古拉击败BOSS之后，还可以学习到新的技能，比如同时释放5个带自动导航功能的火球、发射带有爆炸效果的火球、变身成蝙蝠或是贴在天花板上行走等等。

FC版发售3年后推出的Game Boy版，在游戏方式和关卡设计上都没有发生变化，不过剧情方面稍微有所修改。在Game Boy版中，加拉莫斯为了夺回恶魔城再度卷土重来，而小德拉古拉的盟友甚至也相继叛变，使得Q版伯爵不得不再次踏上冒险之旅。此外，Game Boy版新增了部分颇有特色的新敌人，音乐方面也增加了一些新的曲目。

恶魔城图书馆

Castlevania

暗夜嘉年华

在吸血鬼重返人间之前，尸身将从墓穴中碎裂，
恐惧缠扰你的出生之地，由你女儿姐妹妻子身上，
吸食你家族的血液，在那子夜之时，干涸生命的流动。
——拜伦 《异教徒》

第一章 吸血鬼

人，每一日都要经历光明与黑暗，人，一生总会经历生存与死亡。当夜幕降临、死亡临近，人类无力也无法反抗，只能在恐惧与战栗中祈求着神灵的救赎。而滋生于内心中的负面情感正是恶魔诞生的摇篮与成长所需的养料，所谓“恶由心生”正是如此。综观整个黑暗世界的恶魔与鬼怪传说，可以看出人类将诸多自身的欲望强加于恶魔身上，同时也将“罪”的产生归咎于它们，借以逃避自身的罪恶感，让自己能够心安理得。

从古至今，从西到东，恶魔的种类成百上千，“名垂青史”的也不在少数，但惟有吸血鬼，因其最为融入人类社会却同时被层层名为“神秘”的面纱笼罩，故一直是人类研究的对象。这种令欧陆人民恐惧了几个世纪的嗜血恐怖恶魔是否真的存在？对血的渴求究竟是一种疾病的发作形式还是被神舍弃后的惩罚？

吸血鬼的英文“vampire”一词出现于1732年，这个正规词语的诞生或许是源于历史上第一件完整记录吸血鬼复活的事件。该事件发生于1725年，一个62岁的名为彼德·普罗格维斯的老人在死亡下葬10周后被他的遗孀和同村人看到其在夜晚徘徊于村中，并且有两位村民神秘死于失血过多。害怕的村民将他的坟墓挖开求证，却见躺在棺木中的普罗格维斯丝毫不见腐坏，反而如生前般鲜活，更为可怕的是有鲜血源源不断从他嘴角流出。村民惊恐万分之下，用传统消灭吸血鬼的方式“再度杀死”了普罗格维斯。彼德·普罗格维斯并非是欧洲史上惟一的一件吸血鬼目击事件，但却是记录最为完整、有据可考的案件。正是在这个案件的潜意识影响下，吸血鬼的文学才会在之后的300年内发展壮大起来，关于吸血鬼文学的发展将在下文一一说明。



早在远古时代，传说中就已有嗜血恶灵的存在，它们面容丑陋恐怖，畏惧阳光，以吸食血液为生。由于地区不同，这种恶灵也拥有多种名号。不过由于关于它们的零星传闻与其它恶魔传闻数量相比甚微，故没有引起民众的关注。直到公元14世纪，欧洲因战争、贫困、瘟疫的肆虐陷入了死亡的阴霾之中。黑死病的传播几乎夺走了欧洲1/4的人口，许多病患家属害怕感染此病而将奄奄一息的病人草草下葬，殊不知病人此时还并未咽下最后一口气。于是便有人半夜经过墓地时听到地下有挣扎呻吟的声音，等白天打开棺木，看到本该已死之人居然曾挣扎想要爬出地面，关于吸血鬼作祟的谣言便如丢进平静湖面的石子般激起了千层浪，令整个欧洲大陆都沉浸在对嗜血一族的极度恐惧当中。

公元17世纪，欧洲政局趋于稳定，经济也逐步发展起来。在远离了灾难之后，吸血鬼并未淡出人们的视野，反而更加成为人们茶余饭后的谈资。到了18世纪，浪漫主义文学兴起，吸血鬼的形象也发生了很大的颠覆，早先身形干瘪、满口尖牙、一副看到血就不要命了的丧尸形象脱胎换骨成为了外貌俊朗、气质高贵、温文尔雅的贵族绅士。而关于他们的故事，也一次次震撼着我们的心灵。

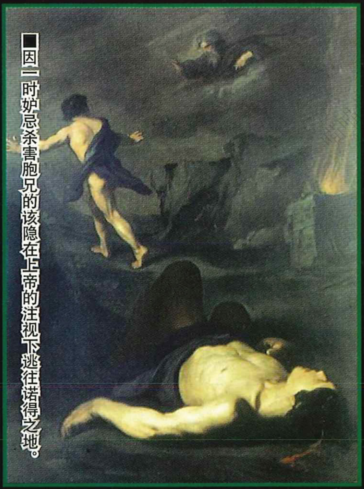
第二章　血族源起

关于最早的吸血鬼形象源自何时难以确定，但一般来说有以下三种论点：

1.弑弟的该隐

> 我的罪孽超凡，
> 超过我所能承担的。
> 如今被驱赶离去这里，
> 永远无法再见你面。
> 我必流离飘荡在地上，
> 凡遇见我的必杀我。
>
> 该隐对耶和华说。
>
> ——圣经《创世纪》

《圣经旧约》中记载，该隐是亚当与夏娃的第一个孩子，Cain（该隐的英文）一词也有起源之意。该隐长大后成为了一名农夫，他的弟弟亚伯则是牧羊人。某日，该隐将田中作物作为祭品献给上帝，亚伯也同样将他羊群中初生小羊的脂油献给了上帝。谁知上帝看中了亚伯与他的贡品，却对该隐不理不睬。该隐非常生气，上帝见状便对他说：“你为什么生气呢？


■因一时妒忌杀害胞兄的该隐在上帝的注视下逃往诺得之地。


■达·芬奇的名画《最后的晚餐》

为什么你的脸色这么的不悦？如果你作的好，我当然会接受。但是如果你作不好，罪恶就潜伏在你的门前，引诱着你，直到你臣服它为止。”但该隐并没有听从上帝的劝诫，反而将亚伯约到田地里，并将其杀害。于是，该隐成为了世界上首个杀死自己亲人的罪人。

这一切上帝都看在眼里，他对该隐说：“你到底作了什么事情呢？你听！你兄弟的血液涌入地下，哭声却从地下传了出来。你已经被诅咒了，你必须离开这受诅之地，大地接受了你兄弟之血，你将再也不能种地，你必须永远颠沛流离于人间。”感到恐惧的该隐向上帝求情，上帝怜悯他，便在他身上做了一个记号，让别人无法加害于他，该隐就这样离开了上帝面前，去往伊甸东边的诺得之地了。

经书中关于该隐的记载到此为止，他之后的故事都是以民间传说的形式流传开来的。由于在基督教中，血有着“生命”的含义，所以将亚伯杀于田中、使他的血渗入大地的该隐便被视为“对血有着异常的偏好”，随后便演变成为世间最早的吸血鬼祖先。

在希伯来的传说中，该隐逃到了红海（红海嗜血），与居住在红海的莉莉丝生下了13个孩子，通通都是邪恶嗜血的吸血鬼，后来创造了吸血鬼的十三氏族。

2.卖主的犹大

> 看哪，我差遣你们去，
> 如同绵羊在狼中间。
> 所以你们要灵巧的像蛇，
> 纯真的像鸽子一般……
>
> ——《马太福音》

即便不是基督徒，也会对《新约圣经》中犹大以30块银币出卖了耶稣基督的事件有所了解，当然这很大程度上是归功于达　芬奇的名画《最后的晚餐》。但很多人对犹大之后的事情并不清楚，出卖了主的犹大由于无法面对自己的良心，便将那30块银币还给罗马人后自缢身亡。据说由于犹大背叛了耶稣，再加上基督教不允许自杀，所以在他死后，他的灵魂既无法前往天堂也难以进入地狱，因此只得回到原本的身体里，变成了吸血鬼。

在东欧的许多吸血鬼传说看似与犹大无关，事实上，他们几乎都是绕着犹大打转。仔细观察，加略人犹大其实符合了在东欧地区所有吸血鬼传说之中的特徵与迷信，例如红头发的小孩是恶魔的化身，通常红发的小

孩出生后都会被立刻杀死。还有红发的人死后很容易变成吸血鬼，因此死后会被分尸，以免借尸还魂来害人。这种对红发的深恶痛绝，就是因为犹大是红发的缘故。之后很长一段时间内，红发都是吸血鬼、女巫与魔鬼的特征。

3.悲情的拉密亚

她的双唇鲜红，
她的形貌自由，
她的卷发如黄金，
皮肤白如麻疯，
梦谚中的活死人就是她，
以彻骨之寒，
使人血液凝结。

——《夜访吸血鬼》

拉密亚是希腊传说中最著名的吸血鬼，在传说中，她原本是利比亚王国的皇后。正如历史中的绝大多数皇后一样，拉密亚集美貌与智慧于一身，雍容华贵不可方物。但她的美貌同样也引发了不幸，天神宙斯垂涎她的美貌想尽一切手段引诱拉密亚出轨，而这一切都看在宙斯妻子赫拉的眼中。以善妒而闻名遐迩的赫拉决定杀死拉密亚所有的孩子来报复她。失去了孩子的拉密亚终日以泪洗面，痛不欲生，最终变成了妖怪。成为妖怪后，拉密亚为了报仇发誓要杀死世间所有的孩子，古代初生的婴儿很容易夭折，通常会被视为是拉密亚所为。同时，拉米亚还会变换成美丽的女子引诱男性，趁他们上钩后就吸干他们的鲜血。

拉密亚魔化后的形象与希伯来神话中的莉莉丝非常相似，莉莉丝在逃离伊甸园后便藏匿于红海之中。但由于红海嗜血，莉莉丝必须提供给红海无尽的鲜血，于是莉莉丝往往于夜间化身为女人，诱惑男


英国画家拉斐尔笔下的拉密亚

人再将其血液取走，贡献给红海。在传说中，她们俩个时常被视为是吸血鬼的始祖之一，也是邪恶女吸血鬼的代表。（关于莉莉丝的介绍请参考《恶魔词典》章节）

第三章　血族旁史

历史上的确存在着一些真实的“吸血鬼”。他们虽并非如传说中吸血鬼那样畏惧十字架、圣水和大蒜，但他们的所作所为却与嗜血的吸血鬼相差无异。他们分别是酷爱以穿刺刑杀死囚犯的威拉德三世、残杀少女以永葆青春的巴托瑞伯爵夫人和曾经的民族英雄迪莱斯。

恶魔之子·威拉德三世



很多人认为，德拉古拉伯爵这名角色在历史上确有其人，他的原型参考自15世纪匈牙利的暴君威拉德三世。实际上布拉姆·斯托克在撰写小说时只是借鉴了威拉德三世的雅号“德拉古拉”而已，并非完全照搬他的生平。但不管怎么说，在威拉德三世在位期间，死于其穿刺刑罚的民众就多达几万是不争的事实，从残虐与嗜血这两点来看，威拉德三世也与吸血鬼并无区别。

1431年，威拉德三世出生在特兰西瓦尼亚。后来，他和弟弟一起被送到土耳其当人质，原因是土耳其人想以此牵制他的父亲。在父亲和兄长被瓦拉几亚贵族刺杀之后，威拉德三世返回故土，打算继承亲王的封号。不过他很快又被敌人驱逐出境。几年之后，威拉德三世再次回到瓦拉几亚。这次他杀死了对手，登上了亲王的宝座，由此开始了为期六年的统治。

威拉德三世是位严刑峻法的统治者，绝不容忍哪怕是非常微小的违法行为，因丁点儿小罪便被处死的人不计其数。在他的苛政统治下，瓦拉几亚的治安也出奇的好，完全没有任何犯罪案件。但这并不能阻止威拉德三世为了满足自身快感而对普通百姓扣上的莫须有罪名，他惯用的手法就是将人活活的用木桩刺穿，让人流血疼痛而死，而尸首就留在木桩上当作他残酷的见证。威拉德三世的这种残酷杀人法让他赢得了“Tepes（意为刺穿者）”的称号。

罗马尼亚语中的“Dracul”表示“龙”，“Dracula”其实是“龙之

子"的意思。威拉德三世的父亲曾在神圣罗马皇帝西吉斯蒙德的邀请下加入龙骑士组织。由于龙骑士组织的旗帜为展翅大龙挥舞着十字架的模样，至此之后，威拉德的家族即以龙为象徵，威拉德三世御驾亲徵时，高举着龙旗帜，敌人因此称他为威拉德·德拉古拉(威拉德·龙之子)。但由于在匈牙利，"龙"这个字也可以解释为恶魔，故"德拉古拉"也有"恶魔之子"的不祥含义。

血腥女伯爵·巴托瑞



正如大多数吸血鬼文学爱好者将德拉古拉与威拉德三世之间画上等号一样，中世纪残杀了八百名少女并饮其血的伊丽莎白·巴托瑞也被视为是著名女吸血鬼卡蜜拉的原型。

伊丽莎白·巴托瑞于1560年出生在川夕凡尼亚最古老显赫的家族中。该家族中曾出过不少有权势的人物，枢机主教、王子、匈牙利的首相都是他们的亲戚之一。就在这权势与富贵兼具的家族中，伊丽莎白慢慢长大，到了十五岁的时候，因为政治与权宜上的考量，巴托瑞以政治婚姻的理由，嫁给了当时大她十一岁的法尔蓝兹伯爵。婚后，伊丽莎白与丈夫就住在伯爵位于开图的城堡中。但由于伯爵长年在外征战，很少回家，受到冷落的伊丽莎白百无聊赖之际便接触了神秘学。她与结识的女巫们一起在城堡内举行秘密的魔法仪式，此时的牺牲品还仅仅是城堡内的动物，但在1600年伯爵战死杀场之后，伊丽莎白便肆无忌惮地开始了她的血腥生涯。

40岁的伊丽莎白并不缺乏钱财与权势，她可以得到她想要的一切，但惟一留不住的就是她的青春。伊丽莎白为此苦恼万分，直到某日，她的女仆在帮她梳头时不小心拉扯到了她的头发。伊丽莎白大怒之下狠狠抽了女仆一记耳光，女仆的脸被她的指甲刮伤，顿时血流如注。伊丽莎白发现她那因年纪而显得干枯的手因为女仆的鲜血滋养而变得丰润光泽，于是她开始将少女的鲜血当成是永葆青春的神秘源泉，城堡中的女仆们一个接着一个被杀害，她们的鲜血倒入浴缸和酒杯中，供伊丽莎白浸泡和饮用。

渐渐的，伊丽莎白不再满足于城堡内的女仆（或许是因为女仆已经被她杀得差不多了），开始向人贩子购买年轻的女孩回来供自己折磨。然而这样的行径终有东窗事发的一天，一名被伊丽莎白关在城堡中的女孩成功逃脱了魔掌，她立刻向有关当局报告，匈牙利国王听闻此事震怒，命伊丽莎白的堂兄德瑞公爵去询问伊丽莎白这到底是怎么一回事。于是德瑞公爵带着军队，进入了伊丽莎白的城堡，映入他们眼帘的是一幅仿若地狱的景象。四处可见惨死的少女赤身裸体的丢在地上，还没有死去的女孩也都遭受过非人的折磨，伤痕累累。铁证如山之下，伊丽莎白和2名女巫被逮捕，在审判庭上，伊丽莎白的老管家作证说他的主人至少残杀了近八百名少女。但碍于伊丽莎白的贵族身分无法判处她死刑，只得将她关在城堡内任其慢慢老去。这或许是对这位渴望青春永驻的女伯爵最大的惩罚吧……

英雄与杀人狂·迪莱斯



十四世纪的法国，爆发了一件恐怖的丑闻，身为贵族的迪莱斯被控诉残忍杀害了一百多位孩童。这件消息一曝光，关于他的各种可怕传说不胫而走，迪莱斯也被视为吸血鬼的化身，对法国人来说，吸血鬼的形象从此具体化，当时法国的许多吸血鬼的雕刻或是画作，甚至被换上了迪莱斯的脸。然而纵观迪莱斯的一生，绝非从始至终都是十恶不赦之人。他甚至曾与圣女贞德一起并肩作战，被视为是法国的民族英雄，这样一位战争英雄是如何成为残忍杀人狂的呢？

迪莱斯的童年相当不幸，9岁丧父，11岁时母亲改嫁他人，将2个儿子抛弃给了祖父照看。这位老贵族性情乖戾，时不时对2个孩子拳脚相加，奠定了后来迪莱斯隐藏的残暴本性。1429年时他遇见了一位自称为珍妮的法国农村女孩，女孩宣称她是上帝派来对抗英国人的战士。当时时值英法百年战争期间，迪莱斯被少女激昂的言论与对上帝的情操感动，于是资助少女与她一起上战场，这位少女就是后来人称圣女贞德的女子，迪莱斯也因此在24岁就成了国家英雄。贞德与迪莱斯一路胜仗，却也因此遭妒，她被视为异教徒烧死在鲁昂时年仅19岁。迪莱斯没有因为贞德的死而灰心，相反他的功绩更加辉煌，收复了多处被英格兰占领的失地，甚至得到国王的加冕。

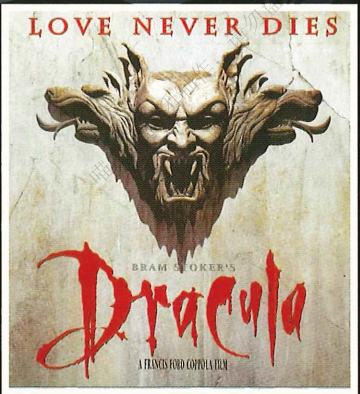
在得到加冕之后，迪莱斯退出了战场，回到了与祖父一同居住的城堡中。但是战场中的生活让迪莱斯的内心发生很大的变化，他开始无法接受平静的生活，喜好见血。他暗中寻找了许多无辜的男童，一一加以杀害，惟有一名叫做普托的男童因貌美深得迪莱斯的欢心而免于一死，后来普托成为了迪莱斯的心腹侍从助纣为虐。

由于无心经营家宅，很快的，迪莱斯破产了。破产让迪莱斯对人生更加失望，于是他多方筹钱，寻找富有之道，然而由于此时迪莱斯的名声已不怎么好，无人愿意借款给他，走投无路之下，迪莱斯选择了黑魔法之一的炼金术。在当时，法国是禁止黑魔法的，但是贵族之间还是常常互通有无，认为黑魔法可以替他们带来财富，迪莱斯也不例外。炼金术士要求迪莱斯提供男童献祭给恶魔，等到迪莱斯终于被抓到的时候，死在他手中的无辜生命已经超过了百条。最终，这位曾经的法国民族英雄被烧死在了火刑架上。

第四章　文坛重量级吸血鬼

《德拉古拉》

——布拉姆·斯托克



生活在英国的强纳森　哈克是一名律师。有一天他突然收到了一封神秘信函，神秘信函属于一个位于罗马尼亚城堡的德拉古拉伯爵。德拉古拉伯爵在信中注明，他所拥有的城堡过于老旧，即将拆除，希望强纳森能帮忙解决法律条款，将古堡迁于他址。虽然强纳森对于单身前往罗马尼亚感到疑虑，但是伯爵答应给予优厚的酬劳，因此强纳森还是答应了伯爵的邀请。

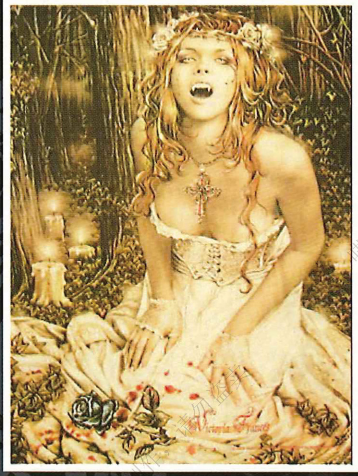
到达伯爵的城堡后，强纳森受到了贵宾级的待遇，但慢慢的，强纳森发觉伯爵似乎有点不对劲，他不但时常会做出许多可怕举动，而且拥有一些常人无法做到的能力。强纳森开始害怕想要离去，却遭到伯爵再三阻拦，变成了伯爵软禁的俘虏。直到某一日，强纳森在睡梦中被惊醒，发现自己被三个美丽的女吸血鬼包围着，她们不断地嘲笑奚落他，企图吸食他的血液，直到伯爵出现打断了她们的举动。此刻强纳森才终于明白伯爵和城堡里的所有人都是不老不死的吸血鬼，伯爵请他来的目的是希望强纳森能教他现在英国社会的一切知识，好让伯爵再度融入人类社会中。

故事的最后，强纳森终于成功逃出了古堡，想要快点回到英国揭发伯爵的真相。然而此时的伯爵已经悄然潜入一艘开往英国的船上，吸干了所有人的鲜血，在船到达英国后化身成怪物逃走了。

> 布拉姆在创作《德拉古拉》之前，花了八年的时间研究欧洲地区的故事与民谣，其中最让他感兴趣的，就是有关于一种不死人——吸血鬼的传说。小说的名字也三度做出过更改，原本名为《死去的不死人（Dead Undead）》，出版前数周更名为《不死人（Undead）》，直到出版前夕才最终敲定以书中吸血鬼伯爵的名字来命名。而布拉姆的不懈努力也终于有所回报，《德拉古拉》成为了世界上最著名的吸血鬼题材小说，之后的吸血鬼著作、电影等作品多半是受到了本作的影响，德拉古拉伯爵的名字也成为了吸血鬼一族的杰出代言人。

《卡蜜拉》

——乔瑟夫·法纽



萝拉和她的父亲一起居住在席瑞亚的古堡中，萝拉6岁时常常产生一种诡异的幻觉，看到一个美丽绝伦的女幽灵在她房间里漫步并吸食她的血，但却找不到任何伤口。12年过去了，萝拉的幻觉不曾发作，家人也渐渐忘记了女幽灵这回事。某一日，家父收到一位将军朋友的来信，通知他将和他的侄女一起到访。但旅途中，将军的侄女离奇死去，原本以为可以结交到新朋友的萝拉非常伤心。

在将军到来之前，一对母女首先拜访了萝拉一家，女儿名叫卡蜜拉。萝拉一见到卡蜜拉立刻便回想起了童年的梦境，因为卡蜜拉和梦中美丽的女幽灵长得一模一样。卡蜜拉的母亲称卡蜜拉因车祸受伤无法继续旅行，请求萝拉的父亲收留她女儿三个月，善良的老绅士答应了她的请求。

萝拉和卡蜜拉很快成为了好友，但萝拉发现卡蜜拉从不提及她的身世背景，并且只在白天休息，晚上活动。不久后，萝拉又在家族的古董中发现一幅画作，画作上那位两个世纪前的女伯爵蜜卡拉·坎斯登竟与卡蜜拉长得极为相似。这种种不安的迹象令萝拉儿时的毛病再度发作，她总梦到一只像猫一样的怪物在夜晚潜入她的房间吸食她的血液，萝拉的身体状况也每况愈下。

此刻，将军终于来到了古堡，他见到萝拉的症状后立刻点明这是被吸血鬼缠身所致。他和侄女在旅行途中，曾遇到一位名叫蜜卡拉的美丽女子要求一起同行，随后他的侄女便一病不起，病状与萝拉相差无异。细心的将军夜晚潜入侄女的衣橱中，看到一只似猫的怪物企图吸食侄女的鲜血，将军用利刃刺向猫怪，猫怪变化成蜜卡拉的相貌毫发无伤地脱逃了，但将军的侄女却在当夜死去了。

听罢将军所言，萝拉立刻了解到卡蜜拉就是女吸血鬼。卡蜜拉见自己已被识破，立刻逃之夭夭，但最后还是被将军找到了其藏身的棺木，被杀死了。

《卡蜜拉》一书的出版时间要早于《德拉古拉》25年，原本是连载在一本名为《深蓝》的娱乐杂志上，是一则消遣性质的小说。当时虽已有不少吸血鬼小说问世，但《卡蜜拉》却因为独特的以女性吸血鬼为主轴，立刻在小说界异军突起。尽管当时的故事内容被学者攻击有描写同性恋情节之嫌，不过大众还是深爱这部有创意的吸血鬼著作。据传，《德拉古拉》中的吸血鬼猎人范 赫辛教授的原型正是参考自追杀卡蜜拉的老将军。

《吸血鬼》

——约翰·波里道利

英国绅士奥伯瑞偶然之下结识了一位名叫卢瑟文的神秘男子。从来没有人知道卢瑟文的过去与事迹，但由于他言谈举止高贵典雅，外貌英俊潇洒，故在伦敦社交圈内很受欢迎。奥伯瑞也因他广博的知识而与他结为好友，甚至陪他前往罗马度假。然而奥伯瑞却忍受不了卢瑟文到处猎艳的习性，便跑去希腊躲避一阵子，他在那里对一位当地旅店老板的女儿一见钟情。这位名叫"兰西"的少女非常相信吸血鬼的传说，听了她关于吸血鬼的描述后，奥伯瑞觉得与卢瑟文非常相似，但由于奥伯瑞本身并不相信怪力乱神，因此也没有放在心上。数日后，卢瑟文也来到了希腊，不幸的是，兰西随后便神秘死去，脖子上留有两个齿痕。与兰西在一起的卢瑟文也身受重伤，他告诉奥伯瑞他们遭到了强盗的袭击，奥伯瑞对此深信不疑。几天后，卢瑟文因伤势过重也离开了人世。在过世前，他要求奥伯瑞发誓将他死亡的消息保密，不要告诉任何人。

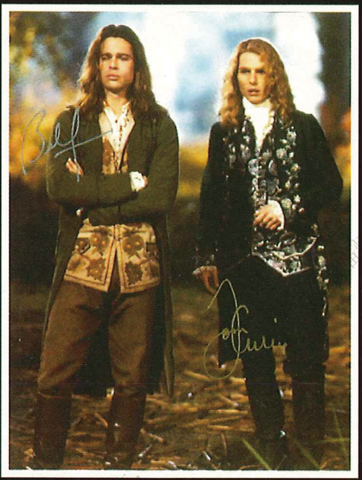
痛失两位好友的奥伯瑞回到伦敦后不久，本该已死的卢瑟文居然出现在他的面前，并且决口不提希腊的遭遇。回想起兰西描述过的吸血鬼特征，奥伯瑞此刻才明白卢瑟文正是这种恐怖的生物。奥伯瑞拼命想远离卢瑟文，却不想卢瑟文对自己的妹妹发动了猛烈的追求攻势，并很快发展到了订婚的地步。对此难以接受的奥伯瑞在妹妹订婚当晚打破自己的誓言，企图将卢瑟文的过去以信的形式告知自己的妹妹。然而卢瑟文察觉到了奥伯瑞的背叛，他杀死了奥伯瑞的妹妹以示惩罚，之后便逃之夭夭了。

说起科学怪人弗兰肯斯坦的诞生旅程，很多读者都会想到1816年夏天，那个风雨交加的夜晚，无所事事的诗人拜伦和雪莱及其家眷在内的5个人凑在一起玩的一个以"鬼怪"为主题的文字游戏。几天后，雪莱的妻子玛丽·雪莱构思出了弗兰肯斯坦的雏形，并于转年撰写成书，开创了奇幻小说文学的先河。而大诗人拜伦在这场游戏中倒并没有什么建树，他只是讲了一个关于吸血鬼的故事，随后便将这个话题抛之脑后。但拜伦的私人医生约翰·波里道利却在他的启发下，于1819年创作出了《吸血鬼》。

《吸血鬼》一书未被国内正式引进，所以知道此书的人甚少，但在国际吸血鬼爱好者中却拥有极高的地位，不少爱好者甚至认为本书才是吸血鬼文学的正统开山之作，因为它颠覆了以往吸血鬼丑陋恐怖恶魔的形象，故事中的吸血鬼卢瑟文有着凡人的外貌，且气质非凡，追求少女无往不利。甚至有人认为，卢瑟文的原型就是诗人拜伦（拜伦是出了名的花花公子）。

《夜访吸血鬼》

——安·莱斯

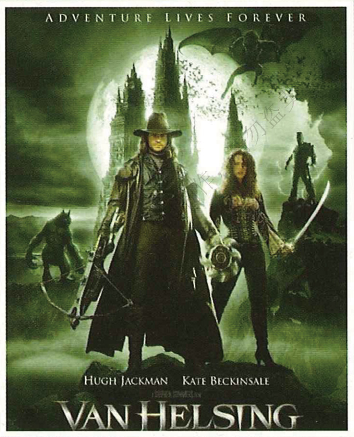


小记者丹尼尔每天晚上在酒吧寻找不同的人，藉以他们不寻常的故事，发展他的记者事业。这一天，他遇到了一位自称为路易斯的男子，一位古老脸色苍白的吸血鬼。丹尼尔觉得这个想法相当的有趣，一个自以为是吸血鬼的人，在电台播出应该可以吸引到不少人的注意。然而，在吸血鬼慢慢说出他故事的同时，丹尼尔开始了解到在他眼前的是非人的生物。吸血鬼向记者娓娓道出了他的一生，在他还是凡人的时候，遇见了金发英俊的吸血鬼黎斯特，黎斯特将他转变为吸血鬼，却对他绝口不提吸血鬼的来源，以便控制他，恐惧是最好的牵绊，黎斯特清楚知道这一点。在转变成吸血鬼后，路易斯什么也不了解，不知道什么会摧毁他，不知道什么会伤害他，于是为了求生他紧紧地依附在黎斯特的身边。但是这些都比不过路易斯看着他的母亲跟妹妹慢慢老去死亡，一个个发光发热的生命就这样消逝。路易斯深怕他将会活到世界毁灭的那一刻，而且是独自面对世界末日的到来。

为此，他与黎斯特相依，直到路易斯终于受够了黎斯特的跋扈，决定离开他。就在那一天晚上，黎斯特带回了一位小女孩，将她变成吸血鬼以留住路易斯。小女孩名为克劳蒂亚，她的外表是一个金发碧眼的小女孩，内在却是可怕的吸血鬼，在她的可爱外表下，藏着无比恶毒邪恶的心肠。她杀死了黎斯特，说服路易斯将他带到欧洲去寻找他们的同伴，寻找其他的吸血鬼。

如果说是《德拉古拉》影响了十八世纪的吸血鬼文学作品，那引领20世纪的吸血鬼风潮大概就是《夜访吸血鬼》了。安·莱斯著有多部吸血鬼小说，其中以1976年创作的《夜访吸血鬼》最为有名，她的小说与之前的吸血鬼小说相比，不论是在气氛营造上或是在吸血鬼的内心世界上都相当的不同。她写出了吸血鬼永生不死的悲哀，比起其他吸血鬼小说中神通广大的主角们，在《夜访吸血鬼》中的吸血鬼们就显得相当的弱势与悲哀。

第五章 吸血鬼猎人

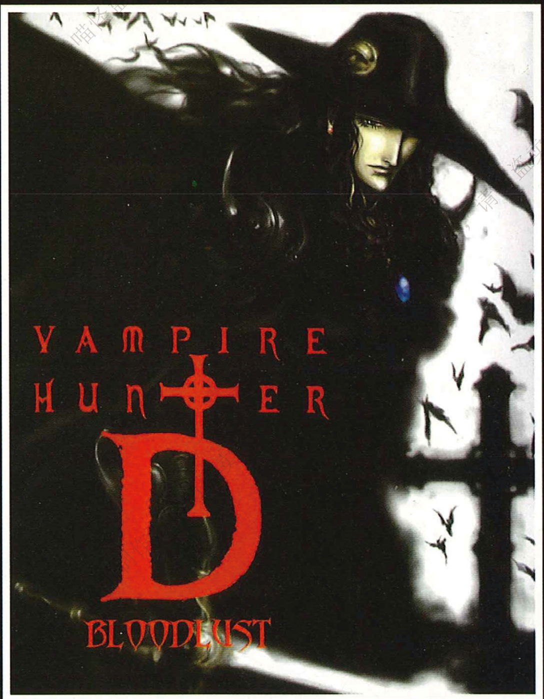


吸血鬼猎人和吸血鬼可谓是一对名副其实的最佳拍档，这对冤家联袂上演的默契十足的对手戏是一部吸血鬼题材作品在销售量上取得成功的首要要素。那么先抛开艺术作品不谈，在现实中，吸血鬼猎人会不会也像吸血鬼一般，都是中古世纪居民所创造出来的幻影呢？对此抱有质疑的人大可放心了，因为纵使吸血鬼到现在还是一个谜团，吸血鬼猎人却已经证实，是存在于中世纪欧洲的一种真实职业。在当时，真的存在这种以猎杀虚幻生物维生的猎人。据说这些猎人们都是拥有特殊能力的人们，他们因先天或是后天的天赋可以分辨出活人与吸血鬼的不同，这些能力都是他们经由长期的经验累积与知识中得来的。吸血鬼猎人们可以凭着一点点蛛丝马迹，就追踪出任何吸血鬼。也因为如此，在当时，吸血鬼猎人是颇受尊敬的职业，因为他所猎杀的生物，是不会死去的，如果不小心处理的话，吸血鬼猎人会失去他自己的性命，更别提吸血鬼还有再度复活向他复仇的可能，是非常危险的工作。

依各国和地区民情以及宗教信仰的不同，吸血鬼猎人在外貌和着装上也存在着巨大差异。在信仰基督教的地区，吸血鬼猎人身上的行头大多是圣物，例如银制的十字架和圣水，此外还有吸血鬼恐惧的大蒜、木椿桩等物；在非基督教的地区，猎人们的武器则变成了普通的斧头、长剑、长钉等等；而在回教地区甚至出现过用可兰经制服吸血鬼的传言。但大多数情况下，猎人往往会把各种武器都挂在身上，因为他们常年旅行于世界各地，很少会固定呆在同一个地方，这也就使得吸血鬼猎人看起来更像是座到处移动的人体兵器库。现实中，几乎没有吸血鬼猎人和吸血鬼当面对峙的情况，猎人们通常只能选择在吸血鬼们睡眠休息的时候下手，撬开他们藏身的棺木，将椿桩钉入吸血鬼的心脏，再砍下他们的头。至于被他们杀死的究竟是真正的吸血鬼还是某个倒霉的尸体就不得而知了……

文学作品中最著名的吸血鬼猎人自然当属出现在《德拉古拉》中的范·赫辛了。这位大爷、哦、不、这位教授虽已年迈老朽，却博学多才，从自然科学到哲学、宗教学全都通晓；他勇敢沉着，领导着其他角色击败德拉古拉；他是一个忠实的基督徒，以精神上的力量支持着其他人抵御恐惧。可惜这种老迈儒雅的教授形象并不符合绝大多数人内心中的英雄美学，所以在后来的电影及小说中，范·赫辛被塑造成了一位正值壮年、集智慧、勇气、力量和信仰于一身的男子。而这种改编方式也得到广泛认可，成为之后吸血鬼文学故事中吸血鬼猎人的主要形象。

范·赫辛和“《恶魔城》系列”中的贝尔蒙特家族都是以平凡人类身躯对抗吸血鬼的英雄，故他们受到百姓们的崇敬也是理所当然。但在艺术创作中，还有另一种吸血鬼猎人存在，只不过由于他们被诅咒的血统而遭到人类的唾弃，同时也被吸血鬼视为叛徒，他们就是被称为“Dhampire”的、人类和吸血鬼结合生下的混血儿。例如《恶魔城 月下的夜想曲》中的阿鲁卡多和菊地秀行撰写的系列小说《吸血鬼猎人D》中的“D”，他们都是“Dhampire”。Dhampire体内流淌着一半人类之血，故他们在性情与道德观上也更接近人类，但另一半吸血鬼的血缘却也令其无法融入人类社会，由此大多数Dhampire都会憎恨自己被诅咒的血统而选择成为对抗吸血鬼的吸血鬼猎人。Dhampire拥有不输于吸血鬼的强大力量，自然是对抗吸血鬼的最强兵器。人类在拜托Dhampire去消灭吸血鬼时大多抱着一种“以己之矛攻己之盾”的心态，无论哪方取得胜利，这世界上的吸血鬼都会减少一个。当然，这种悲情的角色总会在无意识中激发女性的保护欲望，阿鲁卡多和D的身边都曾经出现过愿将身心全部托付于他的女性，至于现实中，单看那些阿鲁卡多的女Fans数量就足以说明一切了……



豆知识

吸血鬼的能力

吸血鬼与普通人类最大的区别在于其长生不老的属性。老去和死亡一直是人类最为恐惧的两件事情，因此人类一直在寻找获得永垂不朽生命力的方法，为此不惜出卖灵魂，这也就是为什么从古至今都有人渴望自己能变成吸血鬼的原因。除了不死外，吸血鬼也拥有飞行和改变外形的能力，他们最常变成的形态就是蝙蝠，此外还可变成狼、雾、猫、老鼠，甚至是蜜蜂等。此外，吸血鬼还可以控制人或是动物的意识，操纵他们为自己办事或是成为自己的口粮。

吸血鬼的弱点

十字架

十字架是光明的象征，因此吸血鬼无法直视它。尽管它不能杀死吸血鬼，却可以将他们赶走。但如果不是信仰坚定的基督教徒，十字架反倒是没什么作用。所以与其说是十字架拥有驱赶吸血鬼的能力，还不如说是坚贞的教徒本身就有不可思议的力量。

圣水

同十字架一样，必须由信仰牢固的人使用才会起到明显效果。只是不知非基督教覆盖地区的吸血鬼见到这些圣物会作何反应？

大蒜

关于吸血鬼畏惧大蒜的传说其实只出现在罗马尼亚地区，欧洲其他地区并没有这种说法。大蒜本身就可以算做是一种药材，它可以有效杀菌，治好疾病，同时也是防蚊利器。蚊子通过吸血来传播疟疾，被蚊子咬过的人身上会留下红肿的伤口，同时染上不知名的疾病死亡，但惟有家里挂着大蒜的人家却可幸运逃过此劫。因此关于吸血鬼害怕大蒜的传说就这样流传了下来。

阳光

在电影《夜访吸血鬼》中，克劳蒂亚最后被关在一座井底，在太阳光炙热的灼烧下化为了灰烬。有学者认为吸血鬼恐惧的是太阳光中的紫外线，即便不是太阳光而是单纯被紫外线照射也可能会致命。此外，高等级的吸血鬼可在太阳下维持不死，只是能力会有所降低，这些吸血鬼被称为“日行者”。

银制品

银制的十字架、子弹都会对吸血鬼构成巨大伤害，轻则重伤重则死亡。为何会有这种说法大概是因为中世纪时银这种材料常用来制作宗教圣器的缘故吧。

吸血鬼的斗篷



在《恶魔城》中，我们时常可以见到伯爵大人身穿外黑内红的斗篷翩翩登场。其实不但是在游戏中，就连小说和影视作品中的伯爵大人都几乎如出一辙是这身打扮。这究竟是巧合还是有什么特殊含义呢？

其实伯爵的斗篷是具有特殊作用和象征含义的。它能够赋予吸血鬼隐身和飞行的能力，此外，红色象征鲜血，黑色象征死亡，是非常符合吸血鬼特征的颜色组合。

吸血鬼题材作品

小说
布拉姆·斯托克——《德拉古拉》
乔瑟夫·法纽——《卡蜜拉》
约翰·波里道利——《吸血鬼》
安·莱斯——《夜访吸血鬼》
安·莱斯——《吸血鬼黎斯特》
安·莱斯——《天谴者的女王》
安·莱斯——《肉体窃贼》
伊丽莎白·柯斯托娃——《历史学家》
李察·麦森——《我是传奇》
菊地秀行——《吸血鬼猎人D》
吉田直——《圣魔之血》

电影
夜访吸血鬼
吸血惊情400年
刀锋战士1、2、3
决战异世界1、2
V字特攻队
魔间传奇
魔咒女王
神鬼大反扑
范·赫辛
恶夜30
千机变
吸血鬼也疯狂

漫画
彼岸岛
厄夜怪客
BLOOD+
BLOOD ALONE
吸血鬼猎人
真月谭月姬
圣魔之血
吸血姬夕维
吸血姬美夕
血咒圣痕
吸血人间
吸血鬼骑士
Tsubasa翼
增血鬼果林

动画
吸血鬼猎人D
BLOOD+
BLOOD: THE LAST VAMPIRE
厄夜怪客
真夜的侦探
暴笑吸血鬼
真月谭月姬
月咏
增血鬼果林
最后的吸血鬼
圣魔之血
代罪者
吸血姬美夕
十字架与吸血鬼
吸血鬼骑士
Tsubasa翼
BLACK BLOOD BROTHERS

咕噜怪盗团制作，请勿盗卖

世界观解析

乍看之下，《恶魔城》讲述的无非是代表正义的吸血鬼猎人和代表邪恶的德拉古拉伯爵一行的战斗，游戏中为数不多的对话也难以令玩家会想要去挖掘《恶魔城》隐藏在背后的深邃世界观。直到《晓月的圆舞曲》的最终战，才首度挑明在德拉古拉伯爵之上，有更高等级的“混沌”存在。



《恶魔城》拥有一个多元的世界体系，既有“混沌”为首的魔神所在的暗黑神界，又有以人类为主的现实世界。在“混沌”领军的暗黑神界，包括多个神话的魔物和不同级别的神，组成相当复杂，而德拉古拉伯爵所能支配和领导的，可能不过是其中一小部分。在象征德拉古拉魔力与世界观的城堡里，随处可见各神话诸神们使用过的兵器，从这方面看，由神魔共同守备的城堡要塞，很可能象征远古时期野蛮残酷的神权斗争。而德拉古拉的灵魂位于暗黑神界，他的身体散落人间，两者近乎永恒不灭。通常情况下，德拉古拉会由邪恶使徒们召唤而来，力量溃散后回归黑暗，如此循环往复。直到1999年，人类终于破坏了这种循环，德拉古拉从旧有的系统中丢失，进入另一个循环系统，



即轮回转生。同时存在的这两种系统处于对立阵营，在一个公共世界里斗争，以至于“混沌”很少来到人间，或许因为很冒险。但2035年，当德拉古拉的转生者苍真成年之时，“混沌”还是作为回收者正面出现。





德拉古拉力量的来源极有可能是他在选择堕落时与“混沌”签订的契约，契约的象征正是那枚隐藏无尽魔力的“混沌戒指”（《晓月的圆舞曲》和《苍月的十字架》中均有出现）。这种契约是与伯爵的灵魂直接挂钩的，而非肉体，所以即便德拉古拉转世成为苍真，他仍然拥有绝对的力量和对恶魔城的掌控权，也正是如此，众多魔力感染者才企图杀死苍真得到“混沌”的契约。格拉汉姆、达里奥和德米特里仅仅是一个开始，苍真会面对更强大的追杀者们，摆脱宿命的真相不过是陷入另一种宿命。

那么凌驾于众恶魔之上的“混沌”究竟为何物？《恶魔城》中并没有做出明确点明，但或许我们可以通过东西方神话中对“混沌”的描述窥一斑而见全豹。我国古代传说中就有“混沌”一词出现。例如读者们从小就听说过的“盘古开天地”中，形容宇宙形成前模糊一团的景象——“天地如鸡卵，卵中之黄白未分，是混沌也”。此外“混沌”也是上古四大恶兽之一，汉朝的东方朔在《神异经　西芜经》记载说“混沌”是象狗或熊一样的动物，人类无法看见它，也无法听见它，它经常咬自己的尾巴并且傻笑；如果遇到高尚的人，“混沌”便会大肆施暴；如果遇到恶人，“混沌”便会听从他的指挥。

“混沌”在西方文化中也同时占据举足轻重的地位，希腊神话、埃及神话、那维亚创世神话和《圣经》中都曾提及“混沌”，令人倍感差异的是，尽管这些神话传说起源于不同的民族与时代背景，但其中对“混沌”的定义却如出一辙的相同，即“世界诞生前的原始状态，无形、空虚、无秩序”，随后各民族、宗教中的创世神才从“混沌”中制造出有序的世界，人类的历史也随之展开。由此可见，“混沌”与人类社会在本质上就是相互对立的，是一种“无”的状态，所以在人类对神明的崇拜史上唯独不见对“混沌”的崇拜，因为这无疑等同于否定自身的存在。

“混沌”有一种将世间万物引向“静谧”的本能，但它却无法直接插手到人类社会的发展进程中，必须假借他人之手，这也正是它与憎恨人类的德拉古拉签订契约的原因。作为德拉古拉伯爵转世的苍真在“混沌”面前并未选择臣服，守护弥那的心愿而产生的正面力量迫使“混沌”最终放弃了履行契约，回归黑暗。然而这并不意味着“混沌”的失败，它仍会静静潜伏于暗处，等待着新的契约者的到来，正如《苍月的十字架》Good Ending中阿鲁卡多所说的那样：“魔王虽然邪





恶，但世上必须有魔王存在。”

《恶魔城》并非是一场人与恶魔之间不平等的战斗，与支持德拉古拉的“混沌”相对的，贝尔蒙特家族一方也有他们的“神”存在。在GB版《恶魔城传说II》的说明书中曾记载着这样的信息：

“十五年后，一个仪式正在特兰西瓦尼亚的市镇上举行。克里斯托弗·贝尔蒙特的儿子索莱尤·贝尔蒙特已经成年，现在正是将“吸血鬼猎人”的头衔授予他的时刻。这个仪式源远流长，所有的特兰西瓦尼亚市民都为此感到庆幸，并且希望这对“吸血鬼猎人”父子会给这一地区带来永远的和平。但是在仪式过后的那天早晨，人们发现索莱尤·贝尔蒙特消失在薄雾之中。授衔仪式正是德拉古拉所期待的。在仪式上，索莱尤被赐予强大而神圣的力量后意味着他真正的成年。”

由此我们可以发现，贝尔蒙特家族的力量并非与生俱来，而是需要通过某个仪式来授予的。虽然我们并不清楚赋予他们与恶魔对抗能力的“神”究竟属于哪个体系哪种神格，但可以肯定是，“神”拥有与“混沌”相抗衡的能力。或许“神”和“混沌”之间的关系就如同硬币的两面，他们的存在并非是维护正义或是助长邪恶，只是单纯地保持世界间的正负平衡。所以当苍真打破自己的宿命开始崭新的人生时，“神”所赋予贝尔蒙特家族的神圣力量也随之消失了。

有关混沌学：

在科学上，如果一个系统的演变过程对初态非常敏感，人们就称它为混沌系统。研究混沌运动的一门新学科，叫作混沌学。混沌学发现，出现混沌运动这种奇特现象，是由系统内部的非线性因素引起的。

1972年12月29日，美国麻省理工学院教授、混沌学开创人之一E.N.洛伦兹在美国科学发展学会第139次会议上发表了题为《蝴蝶效应》的论文，提出一个貌似荒谬的论断：在巴西一只蝴蝶翅膀的拍打能在美国得克萨斯州产生一个龙卷风，并由此提出了天气的不可准确预报性。时至今日，这一论断仍为人津津乐道，更重要的是，它激发了人们对混沌学的浓厚兴趣。今天，伴随计算机等技术的飞速进步，混沌学已发展成为一门影响深远、发展迅速的前沿科学。混沌学也不是独立存在的科学，它与其它各门科学互相促进、互相依靠，由此派生出许多交叉学科，如混沌气象学、混沌经济学、混沌数学等。



圣鞭编年史

在《恶魔城》的世界中，吸血鬼猎人是指以贝尔蒙特家族为代表的吸血鬼猎杀者。他们从中世纪起不断同黑暗领主德拉古拉及其爪牙战斗，多次解除了世界的危机。而他们的主要武器是一条“神秘”的皮鞭——或许因为其貌不扬，早期的设定中只能见到类似“家传武器”的只言片语，没有一个确切的名称（“圣鞭”仅是Fans之间流传的一种说法）。直到1998年发售的N64版《恶魔城 默示录》，皮鞭才被赋予一个极其犀利又顺理成章的名字——Vampire Killer。正是基于圣鞭设定上的长久空白，IGA监督才得以打破了《月下的夜想曲》的剧情瓶颈，在《无罪的叹息》中追溯圣鞭的由来与恩怨起源。

圣鞭的诞生源于三场悲剧，这三场悲剧环环相扣，促成了《恶魔城》千年的宿命轮回。



第一场悲剧是雷纳尔多·冈道尔菲的女儿被吸血鬼沃尔特同化后丧失了人性，将母亲和弟弟当作最初的猎物。无比的悲愤促使雷纳尔多开发出炼金术之鞭，并在几天后用它杀死了自己的女儿。然而面对罪魁祸首吸血鬼沃尔特，雷纳尔多深知自己并无胜算，于是他选择留在永夜之森帮助前来讨伐沃尔特的人们。

第二场悲剧让我们看到了一个深情的男子在失去毕生惟一挚爱后的疯狂。马提亚斯·克隆维斯特，一个虔诚的教徒、天才战术家和炼金术家，同时也是里昂·贝尔蒙特的亲密战友。在他某次远征期间，心爱的妻子伊丽莎白不幸病故。爱妻的突然离逝让马提亚斯感到前所未有的绝望与哀伤，于是他决定让自己变成永远不死的吸血鬼向夺走伊丽莎白的神复仇。转生为吸血鬼后，马提亚斯将名字改为了“德拉古拉”……



而第三场悲剧则是赋予了贝尔蒙特家族消灭吸血鬼的终身使命。里昂·贝尔蒙特的未婚妻萨拉被吸血鬼沃尔特绑架，身为男爵的里昂却无法率领自己的骑士团讨伐吸血鬼。无奈之际，里昂只得舍弃了自己的爵位身分与骑士的荣耀，单身前往吸血鬼居住的城堡。进入永夜之森后，里昂遇到了雷纳尔多·冈道尔菲，并收到炼金术之鞭作为击退吸血鬼的礼物。然而当里昂终于在城中寻找到萨拉时，这位美丽纯真的少女已经遭到吸血鬼的污染。深明大义的萨拉甘愿牺牲自己将灵魂永远封存于炼金术之鞭中，使得炼金术之鞭进化成为拥有打倒吸血鬼能力的圣鞭——Vampire Killer。她最后露出的殉教者般的微笑也令无数玩家为这位年仅18岁的少女不幸的命运唏嘘不已。



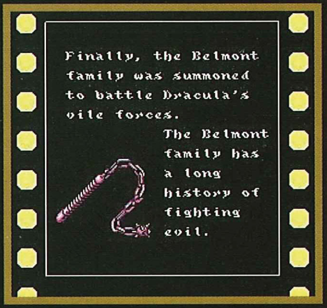


Vampire Killer，因雷纳尔多的不幸而诞生，以萨拉之死来完成。萨拉的灵魂默默守护着每一代的贝尔蒙特英雄们，只有在西蒙被伯爵的诅咒缠身痛苦不堪时，才现身于他面前指引他前进的方向。在讨伐黑暗的旅途中Vampire Killer对于吸血鬼猎人来说是不可或缺的，凡能持有它的人，同时担负着荣誉与责任，但它同时又是一个诅咒，一种讽刺，为马提亚斯的复仇带来最初的希望，以及随后无尽的绝望。

圣鞭的设定直接关系到游戏中的战斗方式，因此历代制作人都会做些调整，随之也引发过Fans之间的争论，主要是围绕其合理性。外形方面，早期作品中是由“皮鞭”强化为“铁链”，而最强形态“晨星之鞭”能在几个烛台内完成（打碎几个烛台接到道具就能得到强化）。可以说这样的设定侧重改变圣鞭的外形，令人感到Power Up本身并非为战斗

服务，而更像是一种借鉴，或是在弥补表现力的不足：当时机能所限，原始形态的皮鞭显得相当单薄，完全没有设定画上那种强悍的气势。

随着《恶魔城》风格的确立，Power Up在正统作品中消失，直接以“铁链”的形态出现



（但设定上还是长期含糊，比如SFC的《恶魔城XX》，剧情画面中明明是前端带流星的平滑皮鞭，到了游戏中从音效到外形都无疑是铁链）。对此官方的解释是：Magic Whip。既然是有魔力的，发生什么都不奇怪了。功能方面，初代的那种强化显得很诡异（只能说明伯爵与大多数动作游戏的BOSS一样，有为冒险者提供后勤的自虐行为），是暂时性的，“晨星之鞭”的闪光体现出魔法的特质，就好像灰姑娘的装束，到了七年后的二代会看到圣鞭恢复原始形态。随后又由神秘商人将其再次强化为“晨星之鞭”。从中可以得知，贝尔蒙特家的人长期未能掌握那种强化技术，或者世代传承的内容不包括如何强化圣鞭（由此能从制作人主观原因以外解释《月轮》、《默示录》中为什么看不到“铁链”），也因此每代猎人都不免要依据个人兴趣和实际情况自主研发。下面就来结合正史的剧情看看圣鞭的开发历程：

·1089年　雷纳尔多·冈道尔菲开发出炼金术之鞭，并用它杀死了自己已化为吸血鬼的女儿。

·1094年　雷纳尔多将炼金术之鞭转交给里昂·贝尔蒙特。后炼金术之鞭通过仪式被施加克制吸血鬼的诅咒，并因此改换名称——Vampire Killer。

·1476年　圣鞭由普特盖斯特之王送给拉尔夫·贝尔蒙特，并追加升级为“晨星之鞭”的功能，这之前的去向目前未知。

·1576年　克里斯托弗·贝尔蒙特通过在前端连缀特殊矿石使圣鞭能发射火球。

·1697年　一个神秘的红衣骑士用魔法将“晨星之鞭”暂时强化为“火鞭”。

·1748年　祖斯特·贝尔蒙特在恶魔城找到多个前端连缀物品，实现圣鞭的蓄力攻击等功能。

·1792年　里希特·贝尔蒙特使用Item Crash能力引发圣鞭潜在的火元素，以另一种方式实现“火鞭”形态。



恶魔词典

何谓恶魔？这是一个看似简单明了实际却难以给出正确答案的问题。从古至今、从西到东，散落在世界各方的大小宗教和神话中皆有恶魔的存在，它们大抵的通性就是会危害人类的存在、或是与信仰本身的教义相违。但细细研究之下便会察觉，这个神话的恶魔恰好是另一个宗教的神祇，这种矛盾在神学上比比皆是。只是比起神祇，似乎恶魔更能引起我们的共鸣，这大概正是因为恶魔就栖身在我们心中的缘故吧。

从19世纪初叶，故事小说成为文学世界的一员，恶魔的形象便由作家们的妙笔逐渐被塑造得丰满，他们不再是单纯的为恶，通过对神话的解体、重新定义和再度构筑，恶魔们也开始拥有自己的个性、故事，恶魔这一字眼由单纯的“符号”转变成鲜活的存在。

而到了20世纪，四种最适合传播故事的媒介——电影、漫画、动画和游戏出现在人们的生活中，并且凭借着其极高的娱乐性很快占据了消费市场。这些作品中的恶魔大多数就跟传统宗教中描绘的一样，是大家熟悉的反面角色。但要让读者或者玩家投入到作品当中，敌人就必须具备足够的卖点，做出令人耳目一新、优秀引人的反面角色，就意味着作品成功的开始。以此标准来看，KONAMI公司的“《恶魔城》系列”无疑算得上是同类型作品中的典范。

恶魔城，顾名思义，就是恶魔们盘踞的城堡。这座由Dracula伯爵统帅的众多魔军组成的、位于混沌之中的哥特古城即便是在千年风霜的洗涤下也未曾失散过华彩。恶魔这次字眼仿若深沉黑暗令人生畏，却又有着某种甘美诱人的声音，引诱着一代代的吸血鬼猎人以性命为赌注徘徊于城堡之中，一次次直面自己的血之宿命……恶魔城内并没有一个统一的教派在掌控全局，这里似乎是大型超市，你可以看到几乎所有你所熟知的各派系恶魔会以各种形式登场。它们可能是令你头痛欲裂、按键按到手指痉挛的BOSS，也可能是擦肩而过的杂兵，但无论是哪一种，都以其独特的魅力留在了玩家的记忆中，而这些记忆的碎片组合起来就构成了今日《恶魔城》的辉煌。

考据《恶魔城》中恶魔来历的同时，也是在剖析《恶魔城》错综复杂的世界观，对于本系列的爱好者而言，下面这篇文章绝对不容错过。

Abaddon | 阿巴顿



出现在　恶魔城 苍月的十字架、恶魔城 废墟的肖像



《新约圣经》<启示录>记载，在第五位天使吹响号角时会出现的“破坏者”，号角一响，天上一颗星就会降临地上，打开通往冒着蔽天黑烟的无底深坑的洞口大门，然后以阿巴顿为首的蝗虫魔军要出来，让人类受五个月的折磨。阿巴顿是希伯来字“abad”产生的，意为“他会杀人”，希腊文译为“Apollyon”，就是“破坏者”。

《恶魔城》中的阿巴顿基本保持了圣经中为他塑造的形象——一只站立起来的蝗虫，但为了显示出其智慧感，设计者便为阿巴顿穿上了一件燕尾服。

Adramelech | 亚得米勒



出现在　恶魔城 月轮



诗人密尔顿在1667年发表的叙事诗《失乐园》中登场的造反天使。经由密尔顿之手，将他设定为《旧约圣经》<列王纪>中出现的西法瓦音人神祇之前身。

亚得米勒在<列王纪>中被描述为与要求献牲的异教神，这或许就是密尔顿将亚得米勒加入《失乐园》登场人物的理由。亚得米勒出现在描写大逆不道的天使　撒旦进行造反的第6卷中。似乎是反叛军中指挥官等级的天使，布阵于敌方阵营天国军正面的天使尤烈尔所指挥的部队曾与他发生过激战，最终亚得米勒不敌对手落败。或许因为亚得米勒被西法瓦音人当作太阳神来崇拜，所以密尔顿选择亚得米勒作为太阳守护天使尤烈尔的敌手。

在众多宗教中，异教神或恶魔都是以公羊的外形登场，《月轮》中的亚得米勒也并不例外。此刻已不再具有人类外形的亚得米勒，双目被皮带层层缠绕捆绑住，象征着对恶魔恐怖力量的粗暴抑制，具有强烈的虐待与禁欲的意味。

Aguni | 阿耆尼

出现在　恶魔城 苍月的十字架、恶魔城 废墟的肖像



吠陀教及印度教的火神，阿耆尼一词本身即是梵文“火焰”的名词，与拉丁语的火焰“ignis”是同源词（及与英文动词着火“ignite”同根）。阿耆尼作为火的神格化象征了火焰永恒不朽的奇迹，古印度人就相信贡奉给阿耆尼火的祭品会被净化及传达到其他神祇，亦令阿耆尼带有净化和送信者的属性。阿耆尼是典型的经历了三相神（梵天、毗湿奴及湿婆）信仰的兴起、但对自然界信仰（原提婆族）仍然保留了一定知名度的神　。现今印度教还存在的火祭司“Agnihotr”，其职责是负责监察其崇拜者。游戏中阿耆尼的形象令人忍不住会联想到“《最终幻想》系列”著名的召唤兽伊夫利特，二者同样为驾驭火的神明，外形上也有些许共性。伊夫利特也同样以敌人的身分出现在过《恶魔城》的游戏中，但论登场的气势，则远远比不上BOSS级别的阿耆尼。

Astarte | 阿斯塔脱

出现在　恶魔城 废墟的肖像



由古巴比伦王国丰收女神“伊西塔（Ishtar）”的传说与解释中发展形成的名恶魔，拥有“亚斯他录（Astaroth）”、“亚斯塔特（Ashtart）”等众多别名，被认为与埃及的战斗女神亚斯托勒和希腊神话中的美神阿弗洛狄忒相近。

阿斯塔脱除了象征丰饶和爱外，同时也是战争女神，拥有嗜血好战的一面。本是异教女神的她，后来被犹太教、基督教恶魔化，《失乐园》的作者密尔顿也将阿斯塔脱作为造反天使之一在书中登场。此外，还有将阿斯塔脱视为恶魔代名词的说法，所以她成为了恶魔文献中不可或缺的存在。依照受到16世纪恶魔学者维尔影响的19世纪法国作家普朗西所作之《地狱辞典》考察，阿斯塔脱为地狱大公爵之一，左手握毒蛇乘坐在龙身上。她是典型的堕天使，在堕落为恶魔后外表变得非常丑陋，并且会散发恶臭。占星术中“Astrology”一词似乎也是来自于阿斯塔脱。

Balore | 巴罗尔

出现在　恶魔城 晓月的圆舞曲、恶魔城 苍月的十字架
恶魔城 废墟的肖像



他是弗摩尔族之王，塞尔特神话中的恶神。弗摩尔族与爱尔兰的达那神族展开过一场激烈的战斗，最终败给了他们。而巴罗尔也在最后一战的时候被太阳神鲁夫打败。

传说巴罗尔有2颗眼睛，其中一颗一直紧闭着，看不见他的眼球。据说要四个壮汉的力量才有办法打开他的眼睑。这颗紧闭的眼睛一旦打开，被他的视线射中的话，不管是人还是神都会立刻死亡。但这颗紧闭的眼睛同时也是他惟一的弱点。在漫长的弗摩尔族与达那神族的战争中，巴罗尔一向都身先士卒在前线作战，令女神族苦战连连。只要女神族中没有人能够打倒巴罗尔，诸神就不可能获得胜利。终于，能够达到巴罗尔的神出现了。在一场战斗中，巴罗尔打算用他的视线射杀诸神时，太阳神鲁夫趁着他眼睛睁开的一瞬间用石头丢向他的眼球，结果击破了他惟一的弱点，巴罗尔就这样死了。

Beezelbub | 别西卜

出现在　恶魔城 月下的夜想曲



他原本是绯尼基人的神巴力西卜（Baal—zebul），其义为“天上的主人”。但是在拉比（rabbi，犹太教的宗教领袖）的文献中，别西卜这个名字已经是作为“苍蝇王”的意思在使用了，他被视为是引起疾病的恶魔。

《旧约圣经》中别西卜以巴力西卜之名出现是在以色列王亚哈谢得病的时候，他差人去询问以革伦（Ekron）之神巴力西卜。而在《新约圣经》的<马太福音>、<路加福音>中提到，基督帮一名被鬼附身的又聋又哑的人赶鬼，却被人指责：“这个人赶鬼，无非是靠着鬼王别西卜啊！”

别西卜只在《月下的夜想曲》中以BOSS的身分登场过，却足以给玩家留下过目难忘的印象。被6枚钩子刺穿身体、悬挂在房间中的巨大腐尸、萦绕在其周围、嗡嗡作响的苍蝇和伴随着击打而落下的肉块，这一切都在挑战着玩家们的肠胃功能。

Behemoth | 贝西獏斯 

出现在 恶魔城 废墟的肖像



它是《旧约圣经》中提到的怪物，看起来样子很吓人，但并不是什么邪恶的怪物。

“你且观看贝西獏斯巨兽，我造你也造它。”如同这段经文所示，此一怪物也是神所创造的。而且根据以下的描述，它似乎是只草性动物：“它的气力在腰间，能力在肚腹的筋上。它摇动尾巴如香柏树，它的大腿的筋互相联络。他的骨头好像铜管，它的肢体仿佛铁棍。”

当贝西獏斯的传说流传到阿拉伯之后，就转变成游戏玩家非常熟悉的龙王“巴哈姆特”了（实际传说中，巴哈姆特也并非是龙，而是漂浮在极为巨大海洋中的大鱼，其上有公牛，牛上有红宝石山，山上有天使，天使之上有6层地狱，地狱之上才是大地）。在现代，Behemoth一词指代的是河马。

这位在圣经中被形容得宛如铜墙铁壁般坚韧不摧的巨兽到了《废墟的肖像》中就变成了下半身腐烂的怪物，它最为得意的象征力量的腰部和肚腹已惨露白骨，或许设计者想用这种方式来表现在正义面前，邪恶是何等的不堪一击吧。

Camilla | 卡蜜拉 

出现在 恶魔城X 血之轮回、恶魔城 月轮



卡蜜拉是英国怪异小说作家乔瑟夫·协利丹·雷·法纽在1872年所发表的小说《卡蜜拉》中的主角。在这部小说中，乔瑟夫以女性的口吻娓娓道来女吸血鬼卡蜜拉美丽与恐怖并存的一生，堪称是吸血鬼小说界的名作。25年后，德拉古拉伯爵才经由布拉姆 斯特卡之笔来到人世。尽管德拉古拉的诞生要晚于卡蜜拉，但由于《德拉古拉》的发表正值歌特文学盛行之时，凭借着布拉姆·斯特卡的这部小说，终于使苍白、嗜血、恐惧阳光、长生不死的吸血鬼形象在公众的认知中确立起来。故德拉古拉伯爵要远比卡蜜拉来得有名。在不少以吸血鬼为题材的作品时，时常可以看到这两位世界头号吸血鬼以敌对的身分出现，也算是道别样的风景线。

《恶魔城》中登场的卡蜜拉赤裸着身体伏在一颗巨大的骷髅头上悬浮于空中，象征着诱惑与死亡。到了《恶魔城X 年代记》中，更是在骷髅的左眼窝加入了“血之泪”这一经典设定，将吸血鬼的宿命轮回之痛在游戏间渗透给玩家。

Cerberus | 刻耳柏洛斯 

出现在 恶魔城 月下的夜想曲、恶魔城默示录、恶魔城默示录外传、恶魔城 月轮、恶魔城 白夜协奏曲



厄喀德那和堤丰的后代，希腊神话中的地狱看门犬。这条狗有三个头（赫西奥德的《神谱》中记载有50个头，为了雕刻方便而减为3个），狗嘴滴着毒涎，下身长着一条龙尾，头上和背上的毛全是盘缠着的条条毒蛇。大力神赫尔克里斯的任务之一就是把它从地狱里捉回阳间，刻耳柏洛斯一见到阳光就害怕得吐出毒涎，毒涎滴到地上变成了剧毒的乌头草。除赫尔克里斯外，太阳神阿波罗之子俄耳甫斯也曾击败过刻耳柏洛斯，相传俄耳甫斯善弹竖琴，其琴声能感动草木、禽兽和顽石。为了把妻子欧瑞狄柯从地狱中救出，俄耳甫斯利用手中的竖琴令刻耳柏洛斯昏昏睡去。

刻耳柏洛斯也算是《恶魔城》历代中的经典BOSS，称其经典倒不是因为它的实力有多么超群，而是对于不熟悉西方神话的国内玩家而言，三头地狱犬刻耳柏洛斯的大名或多或少都有所耳闻罢了。

Dagon | 大衮 

出现在 恶魔城 废墟的肖像



大衮，于密尔顿所作叙事诗《失乐园》中登场的造反天使。根据密尔顿的说法，它应该是非利士人（Philistine）所崇拜的异教神之前身。这位非利士人的神——大衮，本来是古代闪族（Semite）的农耕之神。被非利士人崇拜后，海神的神格逐渐增强，密尔顿也描述这位异教神是半人半鱼的姿态。在《旧约圣经》的<撒母耳记>中提到大衮是一位偶像神，或许这就是密尔顿将大衮这位异教神加入到造反天使名单中的原因。

如果非利士民族还有族人活到现在，那么当他们看到《废墟的肖像》中大衮的造型时肯定会泪流满面。大衮在游戏中完全变成了青蛙、蜥蜴和鱼的复杂混合体生物，尽管水下的战斗还是会给玩家制造不小的麻烦，但全然没有一丝神的崇高与威严。

Dullahan | 杜尔拉汗



出现在　恶魔城 血之轮回、恶魔城 暗黑的诅咒、恶魔城 废墟的肖像



爱尔兰等地的传说中登场之精灵的一种。要想找到其特定的根源很难，为什么会变成无头姿态的原因也没有具体文献记载。而且在欧洲的传说中，杜尔拉汗不仅仅是男性也有女性。据称他们生前都是高贵的骑士，所以死后依然是骑士装束，体格魁梧，身披铠甲，一手持剑，一手抱着自己带头盔的头颅。

杜尔拉汗最大的特征就是“宣告死亡”。到了晚上就会从什么地方不知不觉地现身，造访命中注定应该死的人，或告知对方要死的消息，或泼满桶的血。告知后，杜尔拉汗就会亲自杀死对方，仿佛是死神一般的存在。

美国的都市传说“The Legend of Sleepy Hollow（沉睡谷传说）”中也有无头的骑士登场，著名导演提姆 波顿曾根据这个传说拍摄了电影《断头谷》。不管是亚瑟王传说还是沉睡谷传说中，都出现了无头骑士与死亡告知这样的气氛，仿佛就是杜尔拉汗的插曲。

Frankenstein | 弗兰肯斯坦



出现在　恶魔城 废墟的肖像



弗兰肯斯坦与吸血鬼、狼人并称为西方经典怪物，他缘自于英国诗人雪莱的妻子玛丽·雪莱在1818年创作的小说《弗兰肯斯坦》，这部小说也被认为是世界第一部真正意义上的科幻小说。《弗兰肯斯坦》的全名是《弗兰肯斯坦——现代普罗米修斯的故事》（中译本有《弗兰肯斯坦》、《人造人的故事》等）。“弗兰肯斯坦”是小说中那个疯狂科学家的名字，他用许多碎尸块拼接成一个“人”，并用闪电将其激活。《弗兰肯斯坦》已经成为科幻史上的经典，现在很多幻想类影视作品中经常出现这个怪物的翻版。“弗兰肯斯坦”一词后来用以指代“顽固的人”或“人形怪物”，以及“脱离控制的创造物”等。

IGA接手“《恶魔城》系列”之前，弗兰肯斯坦一直是监督们首要考虑的角色，在系列早期作品中几乎全勤出场。它的造型也基本忠实还原了小说中塑造的原貌，体型巨大、笨拙、使用雷电进行攻击。但在IGA担任起本系列监督后，弗兰肯斯坦的登场次数逐渐减少，渐渐淡出了玩家的视野。

Hippogryph | 骏鹰



出现在　恶魔城 月下的夜想曲



骏鹰（其英文名又可写作Hippogriff）是西方的神话生物。常有人把骏鹰和狮鹫混淆，其实骏鹰是狮鹫和母马杂交的后代。意大利中世纪诗人阿里奥斯托著有长篇传奇诗《疯狂的奥兰多》，其中便提及骏鹰，说它头部、翅膀和前腿一如狮鹫，而后半身却呈马相。其实古希腊的雕刻中早有它的形象，只不过阿里奥斯托首次道出了“hippogriff”这个名号。Hippo指马，griff指griffin（狮鹫）。十九世纪美国学者托马斯·步风奇精通西方怪力乱神之学，他所著的《查理曼传奇》中说骏鹰的首、爪、翼三处继承自狮鹫，其余则像马，与意大利诗人描绘的大同小异。

骏鹰十分希有，因为狮鹫向来鄙视马类，它们的结合绝不寻常。狮鹫与马的世仇由来已久，在古西亚地区的金饰图案中就有狮鹫攻击马的场景。中世纪有句谚语：“匹配狮鹫与马”，意思是毫无可能之事。所以骏鹰本身常作为奇迹或爱情的象征。

《月下的夜想曲》中出现的骏鹰貌似是雌性。

Keremet | 克雷梅特



出现在　恶魔城 废墟的肖像



在天国中，天使与神相互争斗，之后被放逐至下界。坠落森林的天使变成森林妖精，坠落水中的天使变成水之精灵。在众多堕落天使当中，有位邪恶的天使名叫克雷梅特。

他坠落到切雷米司的小屋外，以远道而来的旅客身分向屋主要求住宿一夜。但是由于小屋过于窄小，屋主回答：“我没有房间，你愿意在炉灶中睡一晚吗？”小屋极少使用炉灶，况且现在正值夏天，更不可能用到。

不一会儿，神下令追捕克雷梅特的天使现身小屋前，并询问屋主：“屋里有人来访吗？”屋主和其家人不管天使问多少遍都回答：“没有人来访！”接着天使就说：“算了，就让你们和那家伙一起住好了。要是以后有任何抱怨我可不管喽！”说完就消失了。此后，克雷梅特就一直呆在炉灶里。

无论如何邪恶堕落，克雷梅特毕竟曾是位天使，理应不至于失去人型。但或许是由于长期居住在狭小的炉灶中的缘故，《废墟的肖像》中的克雷梅特已经退化得和史莱姆没什么区别了……

Leviathan 利维坦

出现在 恶魔城II 诅咒的封印



希伯来神话中受到蒂雅玛特（Tiamat）影响产生的蛇怪，名字的意思是"盘绕起来的东西"。正如其名，它是一条身体巨大得能够将大地盘绕起来的蛇。发音除了"利维坦"外，也可念作"利拜雅桑"或"利末雅坦"。而在地中海沿岸的古老都市乌加里特的传说中，则叫做"隆卡（Lotan）"。

《旧约圣经》的末经<以诺书>中对它有如下描述："在那天，两个兽将要被分开，女的兽叫利维坦，她住在海的深处，水的里面；男的名叫贝西貘斯，他住在伊甸园东面的一个旷野里，旷野的名字叫登达烟，是人不能看见的。"

利维坦在《旧约圣经》中是一条混沌之龙，是耶和华所创出来的生物中号称最大的。这个时候它还不是恶魔，只是神所创的怪物罢了。但是到了《新约圣经》的<启示录>或后来的基督教文学时，它就摇身一变，被视为反抗神、要让世界毁灭的恶魔了。

《诅咒的封印》的利维坦与传说中描写的形象相差迥异，完全没有"蛇"或是"龙"的样子，更似东方人传统观念理解中的西方恶魔。

Manticore 曼提柯尔

出现在 恶魔城 晓月的圆舞曲



"它的喉咙上伸出巨大的牙齿……尾巴好似蝎子一般。它会用甜美的歌声把你引诱，抓住你然后将你吞噬。"这段关于人头狮身蝎尾怪曼提柯尔的记述来自巴特洛迈乌斯·安戈里克斯著的《物之属性》，其中详细描述了曼提柯尔的可怕特征，据说它拥有红色的狮身，人面、人耳和蓝色的眼睛，上下颚各有三排利齿，尾端像蝎子一样长有致命的毒刺，这些毒刺可以向任何方向发射出去。曼提柯尔的行动非常敏捷，可以作强有力的跳跃，常出没于印度丛林中，觅食人类。另外，曼提柯尔还有用声音引诱敌人的本领，它的喉咙可以发出笛子和喇叭的声音。

"Manticore"源自古波斯人的"Martikhoras"一词，意思是"食人者"，古伊朗语的"Martiyakhv"也有着同样的意思，因此，关于曼提柯尔的最早记述应该来自古代的波斯。

Medusa 美杜莎

出现在 恶魔城 月下的夜想曲、恶魔城默示录、恶魔城默示录外传、恶魔城 月轮、恶魔城 白夜协奏曲



希腊神话中的一个女妖，戈耳工三女妖之一。她的父亲是海皇波塞冬，母亲则为海妖怪刻托。她的头发都是毒蛇，更可怕的是，她的两眼闪着骇人的光，任何人哪怕只看她一眼，也会立刻变成毫无生气的大石头。

。据说她原是一位美丽的少女，可她自恃自己的美貌无人能敌，竟然不自量力地想要和智慧女神比美。雅典娜被激怒后便施展法术，将美杜莎的那头秀发变成了无数毒蛇，美女因此成了妖怪。

美杜莎最后被珀耳修斯取下首级，献给了雅典娜。雅典娜将美杜莎的头嵌在神盾埃癸斯的中央，任何直望美杜莎双眼的人都会变成石像。

同刻耳柏洛斯一样，美杜莎也曾多次在"《恶魔城》系列"作品中登场。计时塔中的美杜莎头曾给玩家制造了不小的麻烦，尽管她单体的攻击力不高，但数量众多，且附带石化技能，在计时塔这种危险的环境内，一不小心被石化，很可能便在随后的一连串攻击下暴毙。

Minotaur 弥诺陶洛斯

出现在 恶魔城 血之轮回、恶魔城 月下的夜想曲、恶魔城 白夜的协奏曲、恶魔城 暗黑的诅咒



他是希腊传说中的一个怪物，居住在克里特岛上的半人半牛怪，克里特岛国王弥诺斯（宙斯和欧罗巴之子，死后成为地府的三个法官之一）之妻帕西法厄与波塞冬派来的白牛结合后的产物，拥有人的身体和牛的头。因弥诺陶洛斯性情极为残暴，故弥诺斯在克里特岛为它修建了一个迷宫，将其关在里面。由于弥诺斯的儿子安德洛革俄斯在阿提喀被人阴谋杀害，弥诺斯起兵为儿子报仇，给那里的居民造成很大的灾难，为了平息弥诺斯的愤恨，解除雅典的灾难，雅典人向弥诺斯求和，答应每九年送七对童男童女到克里特作为进贡，弥诺斯接到童男童女后，将他们关进弥诺陶洛斯居住的克里特迷宫里，由弥诺陶洛斯把他们杀死。

弥诺陶洛斯这个人尽皆知的怪物可谓是游戏制作人们的挚爱，在"以屠杀怪物"为主要娱乐方式的游戏中，弥诺陶洛斯登场次数颇多，也是深得玩家们喜爱的敌人之一。有时，他也被简称做"牛头人"。

Olrox | 欧拉克

出现在　恶魔城 月下的夜想曲



“Olrox”是《月下的夜想曲》中的一个BOSS，其名字及形象源自1922年麦克斯·希瑞克主演的关于吸血鬼的电影《诺斯法拉图》中的主角“欧拉克伯爵（Count Orlock）”。原本电影的导演F·W·茂瑙企图直接使用“德拉古拉”作为影片中吸血鬼伯爵的名字，但因为版权无法谈妥最终被迫将名字改成“欧拉克”。后来“Orlock”这个词在英语与日语之间相互转换翻译，“Orlock”便被错误地译成了“Olrox”。

《月下的夜想曲》中，欧拉克伯爵很可能是德拉古拉伯爵的一个密友或者贵客，在恶魔城中独享一间奢华密室——Olrox的寓所，当阿鲁卡多出现在他面前时，欧拉克也丝毫不顾及其伯爵之子的身分，毫不留情地对侵犯自己领地的贵公子加以攻击。

Pazuzu | 帕祖祖

出现在　恶魔城 白夜的协奏曲



美索不达米亚与亚述的病魔，配偶也同样是病魔，叫拉玛什图（Lamashtu）。他长着四根鸟的翅膀、脚爪状似老鹰、头与手是狮子、额上长角。据说他还有蝎子尾巴，只不过最有名的帕祖祖像（目前收藏在卢浮宫）上面并没有蝎尾。

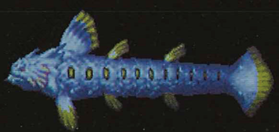
帕祖祖也是东南风的暴风神（美索不达米亚的东南方是波斯湾，从波斯湾吹来的风会带有酷热，他们相信这会害人得高烧症状），他会随着风一起散播疾病，因此苏美人很怕他。苏美人为了保护自己不受帕祖祖的威胁，会咏唱各种咒语，举行祛魔仪式。不过如果是要驱逐弱小的病魔，向帕祖祖祈祷反而能够赶跑他们。

著名的美国恐怖电影《大法师》的第2季中将他描写成蝗虫的恶魔。

位于恶魔城表城最上部的BOSS帕祖祖无论是穿着打扮还是攻击方式都比较猥琐……

Rahab | 拉哈伯

出现在　恶魔城 苍月的十字架



原始混沌之海的支配者，希伯来文"Rahab"意即广大、骄傲的意思。<以赛亚书>有提及其名，<诗篇>中用“拉哈伯”作为“埃及”的代名词。犹太民间认为神创造天地时，命拉哈伯将天上的水和地上的水分开，他拒不从命，而被斩为两截，天上的水和地上的水因此被强行分开，拉哈伯自然因抗拒神被打入地狱成为死亡天使。

当天使拉结尔之书失落时，为免人与恶魔为争夺此书陷入大战，神命拉哈伯找回此书，于是他从红海海底找回呈缴，因此功得以复权。好景不长，拉哈伯支持的埃及法老兴兵追赶逃走的以色列人，神命拉哈伯分开红海让以色列人渡过，拉哈伯再度拒不从命，于是又被神给打回了地狱。

既然拉哈伯身为混沌之海的支配者，那么在《苍月的十字架》中它以巨大鱼型登场也是在预料之中的事了。

Scylla | 斯库拉

出现在　恶魔城 月下的夜想曲



希腊神话中吞吃水手的女海妖，有六个头十二只手，腰间缠绕着一条由许多恶狗围成的腰环，守护着墨西拿海峡的一侧。斯库拉原先是个美丽的山林女神，女巫喀耳刻（曾将奥德修斯的手下变成猪的女巫）嫉妒她的美貌，于是乘斯库拉下海洗澡的时候把可怕的魔蛇放入海水之中，使之成为她身体的一部分。

现实中的斯库拉是位于墨西拿海峡（意大利半岛和西西里岛之间的海峡）一侧的一块危险巨岩，它的对面是著名的卡律布狄斯大漩涡，希腊神话中关于斯库拉、卡律布狄斯和塞壬的传说很可能就是得灵感于墨西拿海峡的礁石、激流与漩涡。另外，在英语的习惯用语中有“Between Scylla And Charybdis”的说法，前有斯库拉巨岩，后有卡律布狄斯漩涡，翻译过来就是“进退两难”的意思。

游戏中的斯库拉需要分2个阶段来击败，加之其美丽耀眼的裸体女妖造型，成为了《月下的夜想曲》中一道靓丽风景线。

Talos | 塔罗斯

出现在　恶魔城 白夜的协奏曲



塔罗斯是希腊神话中的机械巨人，该名义为"砍伐"或"太阳"。塔罗斯的身世有三种版本。按赫西奥德的说法，宙斯曾创造了四代人类：黄金、白银、青铜、黑铁。塔罗斯是个铜人，属于青铜一代，历劫不灭，直到半神时代尚在人间。另一种观点认为它由火神赫斐斯托斯和独眼巨人铸造，随后送给克里特国王米诺斯。而史诗作者西尼松则指其为古克里特信仰中的太阳神，赫斐斯托斯反倒成了它的儿子。在某些方言中，“talos”等同于“helios”（希腊语指“太阳”），也算是西尼松观点的一个注脚。

大部分典籍说塔罗斯全身由青铜铸就，所向无敌。只有一根血管，从颈部通下，直到膝盖处以铜钮遮掩（一说上面只有层薄皮），那儿便是他的弱点所在。艺术家常将其绘成青铜雕就的英俊青年。

从图中可以看出，《白夜的协奏曲》中的塔罗斯惟一的弱点就是其左腿上的暴露出来的血管，这也与传说中所描述的相符。

Andras | 安托士

出现在　恶魔城 晓月的圆舞曲



假称古以色列王国所罗门王所作之17世纪魔法书《雷蒙盖顿》书中第一部分<哥耶提雅>所记载的72恶魔之一，为地狱侯爵。

安托士的首为鸟类的头，据说平时头部为鸦首，体为天使，手中持剑。所以安托士被认为乃是象征战斗破坏成分的恶魔。传说安托士总是骑狼而现，这也有可能是在表现这名恶魔的攻击性。

19世纪法国作家柯林·德·普朗西受16世纪恶魔学家让·维尔影响，写下《地狱辞典》一书，书中说安托士为地狱的大公爵。并把一般传说的乌鸦头换成枭头，而跨下之狼换成了黑狼，更添凶杀之气。安托士为地狱30个军团的指挥官，相传除自己性喜破坏外，还会煽动人们不和，此外据说能授人以杀敌之法。

Durga | 突迦

出现在　恶魔城、恶魔城 月下的夜想曲、恶魔城默示录、恶魔城默示录外传、恶魔城 月轮、恶魔城 白夜协奏曲



印度教神话中至高神湿婆（Siva）之妻提毗（Devi）众多别名中的一个，此名原本是个欲打倒诸神征服世界的恶魔之名，湿婆之妻决心要打倒该恶魔，击退恶魔的军团，并且一一击退化身为水牛或象等多种变化的突迦，最终获得胜利，消灭了恶魔。为了纪念，她称与恶魔作战时的自己为突迦。

女神突迦有一千只手，通常画成十只手来表现。这些手中各自拿着枪、矛、剑等武器，且拿着武器的手上还有锐利勾爪。如果敌人数目众多，她还可以从头发创造出分身来应对。并且突迦还会吃下恶魔的肉来庆祝战斗的胜利，所以这个名字也表现出了湿婆之妻恐怖的一面。

考虑到游戏机能的表现力，《恶魔城》中的突迦只有四只手，但从着装上还是可以看出是印度的女性。

Glasyalabolas | 格刺西亚拉波斯

出现在　恶魔城 血之轮回、恶魔城 月下的夜想曲、恶魔城 白夜的协奏曲、恶魔城 暗黑的诅咒



又被称为卡西莫拉尔（Cassimolar）、古拉夏（Glasha）、古拉奇亚·拉波刺（Gulakya labolas）、卡厄克里诺拉斯（Caarucrinolaas）等，是据称为古以色列王国国王所罗门所著、现于17世纪的魔法书《雷蒙盖顿》书中第一部分<哥耶提雅>中所记载的72名恶魔之一。格刺西亚拉波斯总是以拥有巨大翅膀的犬之姿态出现在召唤者面前。

除了杀害人类的工作之外，格刺西亚拉波斯会将丰富的学问，特别是科学方面的知识传授给召唤着。此外，也具有使人隐身的能力。

Ifreet | 伊夫利特



出现在　恶魔城 月下的夜想曲



伊斯兰教的精灵Jinn的一种。他们的地位低于天使，会对人类使用超自然能力，如《阿拉丁与神灯》中的神灯。同时，伊夫利特也是伊斯兰神话里的坠天使伊布利斯(Iblis)的后裔。

在伊斯兰传说中，人是由土产生的，妖灵Jinn一族是由火产生，而拥有最高地位的天使则是由光中而生的。拥有驾驭火的能力的伊夫利特一族是法力最高的一族妖灵。

伊斯兰神话中的伊夫利特通常以邪恶身分登场，其力大而狡诈，头生双角，全身包围在火焰之中，居住于不见天日的地下。只有英雄可以杀死或驯服伊夫利特，《阿拉丁与神灯》中的神灯巨灵就是被驯服的伊夫利特族。

此外，伊夫利特还在多部游戏中以召唤兽的身分登场，玩家可以通过魔法召唤它对敌人造成巨大伤害。

Lilith | 莉莉丝



出现在　恶魔城 白夜的协奏曲



她是与亚当同时被造出的第一个女人，也是亚当的第一任妻子。原本应该是巴比伦传说中的女性，但是因为犹太教经典《塔木德》的记载而变得十分有名。

莉莉丝不愿听从亚当的命令因此离开他到红海去，以每天100个的速度产下恶魔之子。主命令三个天使去找她，天使们威胁说要每天杀掉她100个小孩，莉莉丝忍受不了天使的胁迫而跳红海自杀。但由于莉莉丝是由神所创造的，并不会轻易死去，她的灵魂一直在红海沉浮，一直等到天使鲁西法叛变上帝后，才与堕天使们一起前往了地狱。

莉莉丝居住的红海意味着所有生命孕育自女性的经血，而作为从血海中诞生万物的代价，也要向血海补充鲜血（例如人祭）。莉莉丝也被古代希伯来人视为大地和农耕部族的太母，当该隐杀死弟弟亚伯时，莉莉丝作为大地太母接受了该隐的祭品——亚伯流入田野的鲜血，并赐给前者永生不死的躯体和灵魂，开创了吸血鬼家族显赫一时的历史。因此很多小说作家把她写成吸血鬼女王。

Vapula | 瓦布拉



出现在　恶魔城 苍月的十字架



假称古以色列王国国王所罗门所作之17世纪魔法书《雷蒙盖顿》书中第一部分<哥耶提雅>中所记载的72名恶魔之一，能增强魔法师的哲学与技巧。

据说瓦布拉现身时的形态为背有狮鹫翅膀的狮子。因外形为狮的缘故，被认为是在仿讽雄狮。雄狮的形象曾于《旧约圣经》预言者以西结的幻觉中出现，并成为四福音记录者之一的圣马可的象征。

Buer | 布耶尔



出现在　恶魔城 月下的夜想曲



假称古以色列王国国王所罗门所作之17世纪魔法书《雷蒙盖顿》书中第一部分<哥耶提雅>中所记载的72名恶魔之一，另外，以模仿启示文学《以诺书》所作的《伪以诺书》中也有记载这个恶魔的名字。它的能力很强，与海星之间的关系密切。

据说在太阳来到射手座位置时才能够召唤他，而他出现在魔法师面前的姿态就是海星。《伪以诺书》中说他拥有治病的能力，能给召唤者哲学或逻辑学的知识。

布耶尔是相当有名的恶魔，不过之所以会这么有名是因为普朗西的书《地狱辞典》所带来的影响。普朗西本身对恶魔学并没有太深的研究，在他的书中将布耶尔描述成拥有五只脚，边滚边走的恶魔，而插画家M.L.布尔顿则根据这个说明将布耶尔画成了一个狮头长了五只放射状的脚。由于这张肖像画太过奇特，给人非常强烈的印象，布耶尔也因此一举成为有名的恶魔。

《恶魔城》中的布耶尔基本是参考自布尔顿的画来设计的，同样也给玩家们留下了深刻的印象

Lerajie | 勒莱耶

出现在　恶魔城 白夜的协奏曲



假称古以色列王国国王所罗门所作之17世纪魔法书《雷蒙盖顿》书中第一部分<哥耶提雅>中所记载的72名恶魔之一。在召唤者面前，他手持弓箭、身穿绿色猎装出现。

勒莱耶的能力是让受伤者痊愈，或是相反的让受伤者完全不能治愈。另外他也能引起纷争，似乎是与战争有关系的恶魔。

Salome | 莎乐美

出现在　恶魔城 晓月的圆舞曲



《圣经》中的古巴比伦国王希律王和其兄弟腓力的妻子所生的女儿。据记载，莎乐美公主美丽绝伦，拥有无数追求者，但公主唯独对先知约翰一见钟情。莎乐美向约翰表达了爱慕，想得到他的一个吻，没想到，先知毫不留情地拒绝了她。

在希律王宴会上，希律王答应只要莎乐美公主跳一支舞就满足她的所有愿望。莎乐美献罢舞，开口要的是约翰的头颅。王虽万般不愿，奈何金口玉言难以收回，只得命人砍下约翰的头献上。莎乐美捧起先知的头，终于如愿以偿地将自己的红唇印在了先知冰冷的唇上。这个故事后被英国戏剧家、唯美主义的代表人物奥斯卡·王尔德改编成为戏剧《莎乐美》。剧中，莎乐美是个年仅十六岁的妙龄美女，由于向约翰求爱被拒，愤而请希律王将约翰斩首，把约翰的首级拿在手中亲吻，以这种血腥的方式拥有了约翰。因此，莎乐美也被视为爱欲的象征词。

这位将“爱”发挥到极致的少女在《恶魔城》中头戴尖帽、身披斗篷、乘坐在扫帚之上，更似传统描述中的西方女巫。

Arabaki | 荒吐神

出现在　恶魔城 月下的夜想曲、恶魔城默示录、恶魔城默示录外传、恶魔城 月轮、恶魔城 白夜协奏曲



日本关东以东，东北地区以南的原住民信仰的古代神。邪马台国国王长脛彦与其兄长安日彦被神武天皇击败后逃亡至津轻地方（日本青森县西部），与当地原住民结为荒吐族。荒吐神被认为乃该族所祭祀之神。但依二次世界大战后公开的伪史文书《东日流外三郡志》中记载，荒吐神乃是对日本全土都拥有影响力的神明。然而，据说是因遭战胜荒吐族的朝廷贬为夷神（东方异族之神），所以在今日才被降格为替《记纪》诸神（指出现于《古事记》和《日本书记》两本日本古书中的神祇）之神社守门的门神。

此外曾于青森县挖掘出造型奇特、脸上仿佛戴着护目镜的土偶和遮光器土偶，甚至有人说他们是古代太空人的塑像。但也有人说那些都是仿自荒吐神形象的塑像，益发增添了荒吐神这名来历不明的门神的神秘性。

Cockatrice | 鸡蛇

出现在　恶魔城 血之轮回、恶魔城X、恶魔城 月下的夜想曲、恶魔城 白夜的协奏曲、恶魔城 暗黑的诅咒



一种头如鸡，身体如双足飞龙，尾如蛇的怪物，没有羽，却有鳞。据说它们是从鸡卵中孵化出的，它们的凝视可以使对手致命。它们的卵必须生于有天狼星的日子中，受精于七岁的公鸡。这一种卵很容易辨认，它们并不是普通的卵形，而是球形，没有壳，而是覆盖着一层厚厚的皮，而且这一枚卵必须由蟾孵化。

《恶魔城》中的鸡蛇外形上几乎与普通的母鸡无太大差异，只是尾巴为龙尾。

Harpy | 哈耳皮埃

出现在 恶魔城 月下的夜想曲



希腊神话中的鹰身女妖，长着妇人的头和身体，长长的头发，鸟的翅膀和青铜的鸟爪。传说哈耳皮埃是堤丰和厄喀德那的四位女儿——暴雨、黑风暴、疾飞、疾行的总称，她们原先是风之精灵，冥王哈迪斯的传令者，负责把死者的灵魂送往冥界。

在后来的传说中她们才成为生性贪婪的鹰身女妖，总是显得饥饿且疲惫不堪，她们所接触过的一切东西都会变得污浊不堪，散发臭味。据说这些女妖只害怕一件事物——铜器的声音。

Persephone | 珀耳塞福涅

出现在 恶魔城 白夜的协奏曲



希腊神话中冥界的王后，她是德墨忒尔和宙斯的女儿，但是不像其他奥林匹斯山上的神的儿女，珀耳塞福涅一开始没有固定的地位。据说赫尔墨斯、阿瑞斯、阿波罗和赫准斯托斯都向她求过婚，但是德墨忒尔都没有答应他们。德墨忒尔将珀耳塞福涅藏到深山里不让她与其他神接触，因此在珀耳塞福涅成为冥后之前的生活非常安静。

有一天珀耳塞福涅正在与其他仙女一起在恩纳采花，可是她一个人不经意地远离了朋友。珀耳塞福涅在众花之中发现了代表冥王的圣花－水仙花，当她去摘那朵看似无害的水仙花时，大地裂开了。四匹黑色的骏马拉着冥王的战车出现在珀尔塞福涅的面前，将她带往地狱。

《恶魔城》中的珀耳塞福涅……俨然已经沦落为了女仆。

Stolas | 斯托刺

出现在 恶魔城 苍月的十字架



假称古以色列王国国王所罗门所作之17世纪魔法书《雷蒙盖顿》书中第一部分<哥耶提雅>中所记载的72名恶魔之一。以乌鸦的姿态出现在召唤者面前，教导召唤者草药、矿物、占星术等相关知识，是个感觉不出任何邪恶气息的恶魔。

受到16世纪恶魔学家让·维尔的影响，19世纪法国作家柯林·德·普朗西所著《地狱辞典》中描述斯托刺的形象为枭，身为地狱王族的一员，统领76军团。插画家M.L.布尔顿将斯托刺描绘成头戴皇冠、双腿细长的角鸮。

Ctulhu | 克苏鲁

出现在 恶魔城 月下的夜想曲



这是Konami公司在美版《月下的夜想曲》中出现的谬误。No.31被命名为Ctulhu的怪物从造型上看根本毫无干系，但No.126的被称作Malachi的怪物形象却是记载中的Ctulhu。

传说中的克苏鲁是从异世界飞来地球的邪神，他身形巨大，形似章鱼的头上长着蝙蝠般的翅膀，如人类的四肢覆盖有鳞片，身形不定，身体各部分的比率及详细状况时时刻刻都在发生变化。

平时，可苏鲁被封印沉睡在沉没于太平洋深处的都市鲁利谒，偶尔会利用精神感应与远处不特定的人类接触。与可苏鲁接触的人类，大致上感受性颇强，有许多人因为精神接触而发狂。然而有时，有些艺术家因得到此种疯狂的灵感而声名大噪。

恶魔与艺术的组合决不少见，但是人为了追求艺术与恶魔订契约而招致疯狂的说法并不太正确；一种新的解释是，艺术乃是恶魔自然流露的疯狂中所产生的副产物。

刑法典章

人类文明的进步总是同时伴随着杀戮，对外为了扩张势力范围的领域、为了保卫已有国土不受侵害；对内为了巩固宗教和政治对民众的统治、为了惩治作奸犯科之人。纵观人类数千年的文明发展，可以说是踩踏着无数同类鲜血铺成的腥红地毯而一步步走向辉煌的。

当然无可否认的是，世界上任何一个物种在面临生存危机时都存在自相残杀的行为，但惟有人类会将这种行为升级，由“以剥夺生命为目的”演变成“以享受生命逝去的过程为乐趣”，于是乎各种奇特怪诞的刑罚也随之诞生，挑战着正常人对道德、人性、理智的承受极限，在带给施刑者快感的同时也对世人起到警醒的作用。

《恶魔城》是个与死亡相伴的地方，即使是实力超群的吸血鬼猎人在此地也是九死一生，更不要提普通人类了。在恶魔城千年的历史中，肯定多次有无辜的百姓误入这座被浓雾笼罩的谜城，遂而成为恶魔的祭品，从城中四处散落的骸骨便可窥视一斑。游戏中大体出现过7种刑罚，本文将结合史实做详尽的介绍。由于不可避免地会涉及到一些血腥的成分，故心理承受能力低的读者可以直接跳过本文欣赏下一章节……

绞刑

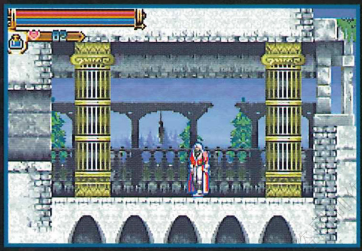
《月下的夜想曲》是国内大多数《恶魔城》玩家的起源之作，这部作品在画面、音乐、操作性和剧情方面都达到了系列的巅峰，至今仍被玩家们视为难以超越的经典。同时，本作也令不少玩家们第一次真正认识到刑罚在恶魔城世界观中的重要存在。

当阿鲁卡多一路向东来到外侧崖壁堆放杂物的一角时，映入眼帘的是悬挂在天花板上的一具白骨。游戏中并没有点明这位死者的身分，他究竟是何时死于此地、是被杀还是自杀也都无从考据。惟一可以知晓的就是他死于绳索勒住脖子后的大脑缺氧。“吊死”是恶魔城中最为常见的一种死法，也是人类历史中最广泛使用的一种杀人方式（因为执行方便也不需要复杂工具）。当它用来杀死别人的时候被称作“绞刑”，用来杀死自己时则被称为“自缢”。在提倡“死刑人道化”的现今，“绞刑”是残存的几种“不残忍”死刑之一，但世界上也只有日本、新加坡、美国、伊朗、伊拉克、印度等少数国家仍保留着这种刑罚。

在西方文化中，“绞刑”通常会被当作是不荣誉的象征，也具有警告世人的意味。只有犯了死刑的平民、强盗、海盗和战犯才会被绞刑处死，而犯了死刑的贵族则大多选择“斩首”。在执行死刑后，犯人的尸体并不会立即被取下，而是任由其在民众面前一点点腐烂化为白骨，这过程中带给百姓们心灵的震撼与恐惧自然是极大的。这点在《恶魔城》中也得到还原，历代中出现的“吊死者”无一不是一具具衣衫褴褛的骷髅。但在中国古代，“绞刑”反倒不是最低级的死刑，因为中国人很看重死后身体的完整，故高官皇族为保留全尸，通常会要求自缢赐死或绞刑处死。



▲系列2代遗物之馆，每个安放伯爵遗物的房间内都悬挂了数目不等的死者。



▲《白夜的协奏曲》，注意房间背景中大雾缭绕的远端。



▲《月下的夜想曲》，外侧崖壁堆放杂物的一角。



▲SS版《月下的夜想曲》，“诅咒监狱”的背景中可以看到被吊死的死者。

火刑

同样也是在《月下的夜想曲》中，阿鲁卡多的噩梦令无数玩家为之扼腕叹息。他的母亲丽莎是一位温柔善良美丽的女性，却仅仅因为替患有流行病的百姓调制药物便以“魔女”的罪名被东正教处以火刑。即便是被缚于火刑架上，丽莎也从未抱怨过自己不公的命运、没有用言语诅咒过无知的百姓，可谓是真正意义上的“圣母”。

开始使用火意味着人类文明的一大进步，但随后人类便发现原来火不但可以令食物变得更加可口，还可以烤焦同类的身体……于是，火刑也顺理成章地成为了古代东西方通用的刑罚。在西方文化中，火有着“净化不洁之物”的象征意义，所以火刑大多是教会用来处死“邪恶的异教徒”、“亵渎神明的罪人”的，犯人先是被高高绑在火刑柱上方，然后在脚下堆柴点火，当着普通民众的面被炙热的火焰和呛鼻的浓烟一点点吞噬。细心的读者会发现，在刚刚提到被火刑处决的异教徒和罪人时，笔者特意加上了引号，是的，在西方历史中，很多死于火刑的人并非是真正意义上的十恶不赦之人，他们只是追寻真理的脚步（例如佐丹诺·布鲁诺）、反抗他国的强权统治（例如圣女贞德），但他们最终全部是以“异端”的莫须有罪名被送上火刑架，像阿鲁卡多的母亲丽莎这种拥有美丽容颜的女性也不再少数（昔日欧洲教士认为魔鬼喜欢引诱美丽的女性堕落成魔女）。火刑的历史简直就可以视作是“道貌岸然的宗教卫道士”与“追求真理的殉教者”之间的惨烈战斗。



▲噩梦再现了丽莎临刑前的一幕，令玩家倍感心痛。

吊刑

吊刑似乎是意大利发明的，在意大利语中，吊刑被称作“Urlo”，意为“嚎叫”。方法是将犯人双手反剪到背后，再用绳子捆住手腕，吊升到树杈或行刑架的顶端，然后骤然松开绳子使其在重力的作用下下落。绳子的长短是事先经过丈量设定的，所以降落的犯人会停顿在高于地面仅仅一尺的地方。由于突然降落又突然停止，在所产生的冲力作用下，犯人的双臂会被拉脱臼。如果犯人罪孽深重，还有可能会在其双脚上绑上重物，以增强降落停止时冲力的强度。

这一刑罚原本是军队用来惩处违反军纪的士兵，但在漫长的历史发展中逐渐转变成了民事刑罚。人们用它来惩戒流浪汉、亵渎神明者、欠债不还者以及按普通法规被指控扰乱公共秩序的人。尽管吊刑表面上看起来并不具有“一击必杀”的属性，但实际上，它是一种变相的死刑，只是更加缓慢、更加痛苦、结果不那么确定而已。在1784至1789年间，奥地利有1613例吊刑判罚。受刑者当中721位毙命，占60%左右。

吊刑还有一种我们熟悉的古老形式，即倒吊，受刑者处于大脑充血状态，如果在户外还要受风吹雨淋，最终致死。由于奥丁曾经受倒吊之苦，因此倒吊刑在北欧人的法律中是非常重的刑，我们所熟知的塔罗牌中第12张牌“倒吊男”即是取此象征。这一刑法在历史上经常作为民间的私刑用于惩罚海盗。

《月下的夜想曲》和《白夜的协奏曲》中都曾出现过吊刑，特别是《月下的夜想曲》崖侧外壁的场景中出现的更是少见的倒吊刑，如果读者们有时间重新玩这2作的话，一定要多留意制作小组精心设计的这些小细节。



▲《月下的夜想曲》的外侧崖壁场景表现了倒吊刑，不过图中是逆城反重力倒吊。



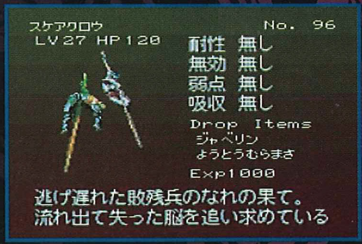
▲苍真头顶上的一具具遗骸（貌似还混入了非人类？！）。

穿刺刑

穿刺刑顾名思义就是用一头削尖的木桩刺穿人类的身体使其致死的一种死刑刑罚。在《月下的夜想曲》中，阿鲁卡多初遇死神之地，贯穿了士兵尸首的木桩由近及远，从干瘪的残躯渐成突兀的剪影，令人过目不忘。尽管这残忍的画面令有些玩家感到不适，但却恰恰显示出了制作小组的独到用心，因为德拉古拉伯爵历史上的原型威拉德三世就有一个名为“Tepes（刺穿者）”的雅号，源于他习惯把罪犯、叛徒、土耳其俘虏、卑劣的商人以及任何他不喜欢的人全都钉在尖桩上。在他手下死于穿刺刑的人数多达几万，其中最著名的一次就是1462年威拉德三世与土耳其人之间的战役。在这场战役中，威拉德三世由于盟军的背叛和土耳其士兵的大举压境而面临全军覆没的险境，于是他下令将城内关押的两万多名战俘全部剥光衣服施以穿刺刑，活活地插在城外的原野上。当土耳其大军追抵城下时，赫然见到长达一公里的城池四周插满了串着死尸的木桩，尤如人间地狱般的恐怖景象令土耳其士兵觉得毛骨悚然，无不吓得心胆俱裂，随即便宣布退兵（上文提到的《月下的夜想曲》中士兵被穿刺的场景应该就是取材自这场战役）。而在游戏《恶魔城》中，伯爵大人的全名为Dracula·Vlad·Tepes，也包含了穿刺的意味。《月下的夜想曲》逆城中甚至出现了被穿刺而死的士兵化为盲目寻找猎物的恶魔。



▲背景中密布的尸骸令不少初涉“《恶魔城》系列”的玩家内心为之一颤。



▲徘徊于《月下的夜想曲》逆城图书馆的恶魔，主宰它们意识的究竟是刺穿尸体的木桩还是木桩上的尸体呢？

铁处女

纵观东西拷问史，各种“独具匠心”的拷问器具总会令观者在战栗的同时折服于人类的想象力与实践力之下，这其中最臭名昭著名扬海外的刑具当属“铁处女”了。单听这个充满艺术美感的名字，可能很难联想到这到底是怎样的刑具，但当亲眼见到之时，便会发觉此名与此刑具堪称天造地合的一对，从某种角度上来说，发明“铁处女”和为“铁处女”冠名之人都可以称得上是艺术家。

“铁处女”也是众多文学艺术作品中登场次数最为频繁的一种刑具，关于它的外形相信读者们早已熟知。起初这种刑具只用来惩罚叛教或是污辱圣人的犯人，但稍后它也被用来当作处罚叛国和图谋不轨的刑罚。“铁处女”的款式也颇为多样，其中最为有名的是德国纽伦堡的“铁处女”，至今大部分的“铁处女”外型都是仿造这台原型机所创造的。

《恶魔城》中的“铁处女”曾出现在《苍月的十字架》妖魔迎宾馆大战傀儡王一战中，房间的四角分别有4台“铁处女”，傀儡王会将木偶作为苍真的替身放入“铁处女”中，如果让其成功放入的话，苍真就会受伤。打开前盖的“铁处女”内血迹斑斑，想必在苍真到达此处之前，已有许多无辜者在此丧命了吧……



▲“铁处女”内的滋味可是在不怎么样，为了避免受伤，还是及时将替身木偶破坏掉吧！

断头台

1789年：法国大革命开始，国会开始研究新的刑法。当时一位本职是医生的议员吉约坦提出六点有关建议，认为死刑应以快速及人道的方式执行，而且应对所有人施同一刑罚以提倡平等。他的选择是斩首。

1791年：法国国会通过以斩首作为惟一合法的死刑执行方式。

1792年：由吉约坦参与设计的新型断头台正式面世，并以他的姓氏命名。这种断头台参考了剑的设计，它的刀刃本是与地面平行的，但在正式使用前被改成斜的。同年4月，断头台进行了第一次处决。受刑者是一名强盗。

1793年1月：法王路易十六被送上断头台处死，同年10月他的王后玛丽·安东尼特也被断头台处决。至1794年为止三年内，断头台斩首反革命份子保守估算超过六万人。

1977年9月：断头台最后一次在法国处决犯人。

斩首是东西方通用的一种死刑方式，但将斩首行为由人力转变为机械化并将其“发扬光大”的还数法国。在法国废除死刑前，以断头台斩首是该国执行死刑之惟一合法方式，所以断头台上众生平等，下至强盗杀人犯市井小民，上至皇亲贵族国王王后，全部都会在瞬间得到“解脱”，对于死刑犯而言，也可算得上是“慈悲的刑罚”了。

《苍月的十字架》中第49号恶魔是来自地狱的断头台，其上半身和下半身是分开的，既可通过将上下两部分合拢的形式进行攻击，也可单独伤害到苍真，是个令人非常头痛的家伙。



▲来自地狱的断头台不知已切下了几万人的头颅……

鞭刑

《恶魔城》在日本fans中被称为“ムチゲー”，即“以鞭子为武器的游戏”。圣鞭“吸血鬼杀手”陪伴着贝尔蒙特家族及其分家与德拉古拉伯爵战斗了近千年。由于鞭刑在历史中也曾被带入宗教意义，或许我们可以这样认为，吸血鬼猎人们在以圣鞭击退恶魔的同时，也是在对黑暗势力施以鞭刑。

鞭刑存在于历史上的各个时期，无论是犹太人、埃及人、叙利亚人、波斯人还是斯巴达人和罗马人，都使用过这种刑罚。通常情况下，鞭刑只是一种从刑，的确，它被用来惩罚粗心的童女、抗命不遵的士兵、犯罪的神职人员和企图恢复教籍的异端分子。但它同样也是一种酷刑，可以使犯人毙命。在所有这些鞭子中，最恐怖的还算是俄国人使用的鞭子。只需四十至五十鞭它便可以致人于死。它用皮条做成，尾端套上金属球。这点几乎与《恶魔城》中圣鞭的最强形态“Morning Star（晨星之鞭）”如出一辙。

鞭刑至今都存在在少数国家的刑罚当中，法治严明的新加坡就是其中之一。新加坡鞭刑使用的是皮鞭，打鞭要求一鞭下去，皮肉皆开，疼痛难忍。打完一鞭后，医生便进行检查，一旦发现受刑者不能承受下一次鞭打了，便停下来，过3个月再继续打。尽管国际坚决谴责这种酷刑，也曾给新加坡政府写信希望废除鞭刑。但这些信没有得到回应，新加坡官方坚决支持鞭刑，他们相信鞭刑是震慑犯罪的最有效手段。



▲“晨星之鞭”是对付恶魔时最有效的武器。



武器宝典

“《恶魔城》系列”正式引进更换武器这个概念自然还是要从《月下的夜想曲》说起。《月下》诞生之前，“《恶魔城》系列”一直围绕着贝尔蒙特家族与德拉古拉伯爵之间无休止的战斗展开，既然是贝尔蒙特家族为主角，首选武器自然是圣鞭，当时的玩家们似乎已经被禁锢在了“使用鞭子攻击的游戏”这个框架内。五十岚孝司接手本系列后，便决心摆脱掉固有观念的束缚，不但豪爽地把《血之轮回》的英雄里希特一脚踢去做了伪城主，将德拉古拉伯爵之子悲境的贵公子阿鲁卡多扶上主角宝座，更对游戏系统进行大幅改革，引入武器更换、经验值制、道具复数持有等全新要素，使得《恶魔城》不再是动作游戏达人的专享物。小岛文美老师耽美风格的人设和山根美智留老师绝妙的配乐也为本系列增加了为数庞大的女性Fans群。

当然，本文并不是要评析《月下的夜想曲》的丰功伟绩，而是要将“《恶魔城》系列”中出现的经典武器（不包括圣鞭）逐一拎出来讲一讲来历。需要注意的是，由于圣鞭是贝尔蒙特家族的传家之宝，所以在以贝尔蒙特子嗣为主角的《恶魔城》中，圣鞭依旧从始至终发挥着至关重要的作用。而在《月下的夜想曲》、《晓月的圆舞曲》、《苍月的十字架》和《暗黑的诅咒》这几部作品中，主角当然是无法使用圣鞭的，故必须依靠遗落在城中各地的武器来保命。值得庆幸的是，这些武器中有不少都是只有在神话传说中才出现过的“圣剑”、“名刀”和“神枪”，且不论攻击力有多高，至少光听名字就足够让敌人闻风丧胆。




村正

muramasa／むらまさ

出现在：恶魔城 月下的夜想曲、恶魔城 苍月的十字架

村正是室町时代到江户时代居住在伊势桑名的一群著名锻刀工匠。前后一共有三代村正，每代至少有3、4人同时使用村正为刀铭，其中又以初代村正最为有名。初代村正是日本正宗冶炼锻造工匠的后人弟子在民间的流传分支，他的继承者也是非常优秀的锻造匠。他们的作品上都有华丽的花纹装饰，而且都锋利无比。

村正“邪剑”、“妖刀”的称号从江户时期才开始兴起。它之所以被称为“妖刀”，是由于德川家康禁刀所致。首先，德川家康的祖父松平清康在与织田家作战的时候被自己的家臣用千子村正一刀劈了——从右肩一直劈到左腹，肚破肠流，死状极惨。接着，德川家康的父亲松平宏忠被近臣用刀斩伤了大腿，用的也是村正。后来，德川家康的嫡男信康被织田信长疑心和武田家勾通而切腹自杀，用的又是村正！再后来，关原合战中轮到德川家康自己被村正斩伤了手指。所以，家康对村正极其痛恨，斥之为“不吉”的象征，下令废止村正，不许使用，持刀者都被视为藐视幕府，被处极刑。德川家康禁刀后，“妖刀”的说法就泛化了，几乎所有村正都称为“妖刀”。



鬼切

onikiri／おにきり

出现在：恶魔城 晓月的圆舞曲

源氏多田满仲守卫天下的两把刀分别叫做膝切和髭切。刀名字的由来据说是在攻击的时候一刀攻击膝盖，一刀攻击面门。两把刀传到赖光这里，他将其中的一把——髭切交给四天王之一的渡边纲。

一天，渡边纲挎着髭切走在一座桥上的时候遇到一个美丽的女子。因为夜路危险，所以要求同行，渡边纲答应了。其实这个女子是酒吞童子的手下茨木童子的化身，在五条渡口它现了原形，就在它抓住渡边想要杀他的时候，髭切一闪就割下了它的手腕，受痛的茨木童子向爱陀山飞去。

拿到只有三个手指手腕的渡边纲感到很奇怪，就将这件事情与赖光以及安倍晴明说了。晴明告诫他在一周之内一定对事物小心，就这样过了六天，在第六天晚上的时候渡边纲的养母来访，渡边纲将养母迎到屋里款待，养母说要看鬼的手腕。于是，他把鬼的手腕拿出来，养母拿着手腕仔细地看了许久，然后突然大声叫喊说：“这是我的手腕！”接着穿破窗户逃走了。

关于这个传说有很多的版本，但是被髭切割下手腕，妖怪化身养母来骗回手腕的大概情节是相同的。因为这个传说，髭切有了“鬼切”的称呼。



米斯特汀

Mystletainn/ミストルティン

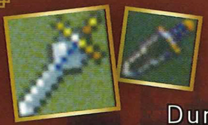
出现在：恶魔城 晓月的圆舞曲、恶魔城 苍月的十字架

米斯特汀是一把将北欧神话引向灭亡的不祥之剑，它由生长在神国边缘地区的一种小寄生树的树枝变化而成，在背叛之神洛基的阴谋下杀死了奥丁的儿子巴鲁特罗，预示了“诸神之黄昏”的来临。

奥丁虽有不少子女，但惟有巴鲁特罗因十分美貌且正义公平，所以受到大家的喜爱。一直过着幸福生活的巴鲁特罗某晚做梦梦到一个恶魔想要熄灭他的生命之光。第二天得知此消息的众神惶恐不安，商量对策。最后，奥丁的妻子巴鲁特罗的母亲弗丽格想出了一个办法，她让世界上的所有生物都发誓说不会伤害巴鲁特罗，森林中的动物、植物、岩石乃至疾病都随众神发誓，除了偷偷生长在神国边缘的一种寄生树。

在得知巴鲁特罗被祝福不会受到伤害以后，众神用各种武器攻击他来试验是否真的有效。结果没有人可以伤害他，众神无比欣慰。但居心叵测的洛基变化成一位老妇人的模样到弗丽格那里打听是否真的没有任何东西能伤得了巴鲁特罗，弗丽格不知有诈，于是便告诉他只有那种寄生树因为太小所以没有发誓的必要。洛基立刻找来寄生树的树枝，将它交给巴鲁特罗盲眼的弟弟郝兹，并引诱郝兹将树枝掷向巴鲁特罗。于是树枝幻化成一把利剑，直直刺进了巴鲁特罗的胸膛……

巴鲁特罗被隆重地埋葬，踏上了去往死亡之国的路。众神为了让他返回，于是也去死亡之国与死亡之神交涉。死亡之神说如果这世界上的所有事物都爱巴鲁特罗的话，那么可以允许他回去。如他所说，这世界上的所有事物都深爱着巴鲁特罗，除了一个人——洛基。因为洛基的缘故，巴鲁特罗最终还是无法生还。而他的死也预示着众神与巨人以及魔物的战斗就要展开，“诸神之黄昏”到了。



迪兰达尔

Durandal/デュランダル

出现在：恶魔城 晓月的圆舞曲、恶魔城 苍月的十字架

圣剑迪兰达尔是史实叙事诗《罗兰之歌》中主人公圣骑士罗兰的佩剑，同时他也是史上第一位被称作“帕拉丁（即圣骑士）”的人。迪兰达尔和罗兰的号角都属于圣器之列，更相传迪兰达尔的剑身中藏着圣母的衣角和耶稣的血与毛发，因此这把剑也有着“天使之剑”的别名。

5世纪西罗马帝国灭亡后，支配欧洲的就是法兰克王国，后来逐渐分裂为三个王国，即德意志，法兰西，意大利。8世纪末，统治法兰西的查理大帝手下有12个被称为“帕拉丁”的骑士，其中以罗兰最为有名。他作战勇敢，为人正直，是法兰西时代可与亚瑟相比的骑士。

关于迪兰达尔，相传是查理大帝送给罗兰的。在查理大帝成为国王的时候，罗兰从天使处获得此剑，天使要他献交给国王，罗兰照办了。查理大帝有感于他的诚实，就把此剑赐给他，命他守护在自己身边，而罗兰也感激国王，发誓永远对他效忠。另一种说法是此剑为精灵所制，为巨人尤特门达斯所有，罗兰从他那里夺得此剑献给国王，国王有感于他的忠诚，就把此剑赐给他。

查理大帝远征西班牙时，从后方传来萨克森人动摇的消息。国王决定暂时休战，在刷选使者的时候罗兰推荐自己的叔父噶努伦，因已多次发生使者被杀的事件，所以噶努伦对罗兰此举怀恨在心，到敌人阵营的时候他与敌人商议偷袭罗兰的部队。不知情的罗兰照常撤退，3万人遭到敌人10万人的埋伏。尽管如此，顽强的法兰西士兵仍然杀退了敌人一次又一次的进攻，敌人不得已又增援了20万，到最后只剩下罗兰一人。他吹响了号角，国王听到了号角知道罗兰有危机，便将叛徒噶努伦投入监狱，并马上派出援兵，但为时已晚，此时罗兰已身负重伤，他不愿迪兰达尔落到敌人手里，于是跑到一个山丘上，将迪兰达尔砍向大理石。谁料大理石被砍成两段，而宝剑却安然无恙。当国王到达的时候，罗兰已然身亡。回国后国王处死了叛徒，并把迪兰达尔传给了后一代最优秀的骑士。



格 兰 瑞

Glamdring／グラムドリング

出现在：恶魔城 月下的夜想曲

格兰瑞是出现在英国作家约翰·罗纳德·瑞尔·托尔金的奇幻文学小说“《魔戒》系列”中的一柄宝剑，它在第一纪元的时候由贡多林的国王特刚打造，之后的千年，格兰瑞一直不知去向，直到《哈比人历险记》时期，甘道夫在食人妖的巢穴中发现了此剑，并收为己用。

格兰瑞又被称为“敌击剑”，拥有美丽的剑鞘和镶嵌着宝石的剑柄，剑身上刻有精灵语的咒文。彼得·杰克逊执导的“《魔戒》系列”里，格兰瑞上写道“Turgon Aran Gondolin，Tortha gar a matha Glamdring，Vegil Glamdring gud daelo，Dam an Glamhoth 。”这可翻译成“贡多林国王特刚拥有此剑，魔苟斯军队的仇敌，半兽人的杀手。”（这些咒文却没有在任何托尔金著作里说明，只有说明咒文包含了敌击剑的名字，其他有关咒文的内容就一概不明。）

与其他精灵的剑一样，当半兽人靠近时，格兰瑞就会发出白色或蓝色的光芒。在电影里，这个特性似乎没有得到反映，只在第三部米那斯提力斯被围攻的一个镜头里可见格兰瑞泛蓝。



佛拉格拉克

Fragarach／フラガラッハ

出现在：恶魔城 苍月的十字架

佛拉格拉克也被称为复仇之剑和夺魂剑，相传是凯尔特神话中太阳神卢乌的佩剑，后来又落入海神马纳南的手中（也有一种说法称此剑是马纳南赠与卢乌的）。佛拉格拉克的刀尖极为锋利，可像切奶油一般劈开任何盔甲。 除此之外，这把剑还拥有许多奇特的力量，例如可由卢乌的一个意念，自动由剑鞘中滑落到他的手上；如果投掷出去，可自动追踪敌人，不断做出攻击，直到敌人被消灭，最后还会自动飞回来等等。因此这把剑又被称为安萨拉（Answerer），也就是“应答之剑”。

基本来说，一把武器如果具备上述属性，就等同于是在战场上耍无赖了，不过佛拉格拉克在神话传说中算不上是非常有名，除非是熟知各派系神话历史的考据派，普通人会了解其存在的少之又少，大概是由于它虽然具备自动锁定敌人并消灭他的超强攻击力，但本身的抗击打能力不是太强的缘故……幸而佛拉格拉克最近几年来频频在动漫游戏作品中登场，也勉强算是混了个脸熟。




布尔特根

Burtgang／ブルトガング

出现在：恶魔城 晓月的圆舞曲、恶魔城 苍月的十字架

布尔特根是北欧神话中光明之神海姆达尔的武器。海姆达尔是一位比较神秘的神祇，一般认为其父亲为奥丁，但也有人认为和海洋有密切关系的海姆达尔，应属于掌管海、风等物的华纳神族。海姆达尔的工作是看守阿斯嘉特（北欧神话中诸神的居住地），保护诸神的安全，所以他被诸神赋予了最好的双眼和最灵敏的双耳，且永远不知疲倦。海姆达尔最讨厌的人就是邪神洛基，因此他也被称为“洛基的敌人”。在“诸神之黄昏”中，海姆达尔与洛基交战，难分胜负之际，海姆达尔的爱剑布尔特根贯穿了洛基的胸膛，杀死了这位企图将世界带入混沌的邪神，但在这场战争中，海姆达尔也身受重伤而亡，他也是“诸神之黄昏”中最后倒下的神祇。



咎 瓦 尤 斯

Joyeuse／ジュワユース

出现在：恶魔城 苍月的十字架

出自史实叙事诗《罗兰之歌》中法兰克王国加洛林王朝国王查理大帝的佩刀，又被称为“黄金之剑”。“Joyeuse”是法语中“快乐”的意思，源自于当时法兰克军开战时的呐喊声，法语中的“情人节快乐”就写作“Joyeuse Saint-Valentin”。

这把刀被称作“黄金之剑”是因为它的刀柄是由黄金打造而成，据称它的刀刃是耶稣基督受害后曾刺入他身体中的朗基努斯之枪的尖端部分。由于朗基努斯之枪是基督教的圣物，传说持有他的人就可以横扫欧洲统治世界，所以会有这种传闻也并不为过。但史书上并没有查理大帝在战场上使用咎瓦尤斯的描写，咎瓦尤斯究竟是一把惊世骇俗的兵器还是一件金光璀璨的无用装饰品，恐怕也只有查理大帝他自己知道了。



提 尔 锋

Tyrfing／ティルフィング

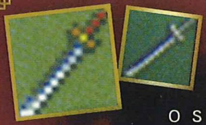
出现在：恶魔城 月下的夜想曲

提尔锋是北欧神话中的魔剑，也翻译做“斩裂剑”，有“ripper”之意，即斩裂、撕裂。它是一把出鞘就得吸血，虽然会带给持有者大量荣光，但也会使持有者陷入毁灭的魔剑。

提尔锋出现在古书《古埃达》和《赫瓦拉尔传说》中，相传是主神奥丁的后裔斯瓦弗尔拉梅王让侏儒打造了此剑。斯瓦弗尔拉梅王以杀掉侏儒作为威胁，要求杜华林和杜林打造出一把“用黄金铸造剑柄和腰带，无坚不摧、百发百中的神剑”。被威胁的侏儒虽然不甘愿地将剑完成，但也在剑上下了诅咒：“只要出鞘就必带走生命，而且迟早会使持有者会步向灭亡”。

提尔锋是双手剑，有双面刃，剑刃是铁铸，且绝对不会锈蚀。剑柄为黄金铸造，镶有宝石，刻有卢文字，也许就是诅咒的咒文。据说只要没有血的喂养，提尔锋剑就会伤主，使主人“绝嗣、衰败、内斗”。

斯瓦弗尔拉梅王得到此剑之后，在众多战役中都获得了胜利，后来一名叫亚伦格林的狂战士攻打斯瓦弗尔拉梅王，王拔出提尔锋剑应战，但剑却砍中对手的盾牌而从手中滑落，亚伦格林拔起插在地上的剑反将斯瓦弗尔拉梅王杀掉。侏儒的诅咒也得以应验，从此提尔锋便成为了人人惧怕的魔剑，在提尔锋的历代持有者中只有女扮男装的女战士赫华勒得以从诅咒中逃脱。



长 船

osahune／おさふね

出现在：恶魔城 晓月的圆舞曲、恶魔城 苍月的十字架

长船，全称备前长船，为日本刀系之一，可以这么说，基本上现存的日本刀大都属于备前刀。而说到该刀系的源流，则不得不提历史上优秀锻造师辈出的长船派。该派系的始祖为光忠，在他们一手打造的刃物中，最著名的应该要数安土桃山时代的著名剑客佐佐木小次郎手中的爱刀“备前长船长光”了。由于这把刀的长度非常长，仅比平日晾衣服用的竹竿短了一点而已，无法挎在腰间，所以只好背负在背上。因此在某些小说及戏剧当中，小次郎的这柄爱刀又被称为“竹竿”。另一方面，长度作为备前刀的特点之一也深深植入了人们的脑海。除此以外，备前系列在修饰上同样有着一定的讲究，最有名的莫过于兼光所锻造的“备前长船兼光”。而作为备前长船系列的始祖锻造者光忠所打造的刀，在明治时代便贡献给了天皇，至今依然完好无损地保存在皇室里。2004年，在日本的冈山县成立了专门的备前长船刀剑博物馆，这一举动即使在名刀辈出的日本也是非常罕见，备前长船的知名度之高如此便可见一斑。



螺 旋 剑

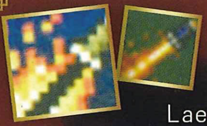
Caladbolg／カラドボルグ

出现在：恶魔城 晓月的圆舞曲、恶魔城 苍月的十字架

凯尔特神话中英雄菲尔克斯·马克·罗伊的佩剑，传说中这把剑寄宿着天雷的强大力量，由神之国精灵所打造的，故“Caladbolg”也有“坚硬的闪电”的意思。

菲尔克斯是库夫林从小熟识的好友，在争夺圣母牛之战中（据说此母牛能日产200桶牛奶，故很多人都想得到它），菲尔克斯站在女巫梅德那一方，以反阿尔斯特联盟统帅的身分上场。但他却不想跟家乡的战士，尤其是库夫林这个从小就认识的好友为敌。于是他就空手接近敌阵，跟库夫林达成协议，那就是如果今天在战场上库夫林撤退的话，下一次就换他撤退。库夫林接受他的提议撤退，菲尔克斯就宣称胜利回去了。隔天菲尔克斯就不再现身战场，而库夫林却依然健在，女巫梅德所派出的战士没有一个能击败库夫林，战事就此陷入胶着状态。女巫梅德开始质问菲尔克斯，甚至痛骂他的软弱无能，菲尔克斯也因此不能再避不出战。他率领战士出战，不过在战场上他依约放弃战斗，从战场上逃脱。其他士兵因为大将脱离战场而士气大减，遭受相当大的损失。而且菲尔克斯还妨碍想从库夫林背后攻击他的魔法师，帮了库夫林一把。从此之后女巫梅德不再信任他，他在敌阵前放弃部下逃亡的行为也传遍爱尔兰。自此之后，菲尔克斯声望堕地，人们不再在传说中歌颂他，螺旋剑也就跟着它的主人一起下落不明了。

后人认为，螺旋剑“Caladbolg”是断钢剑“Excalibur”的原型。“Excalibur”的威尔士名为“Caladvwch”，与爱尔兰语的“Caladbolg”同意。



雷沃汀

Laevatein/レーヴァテイン

出现在：恶魔城 月下的夜想曲
恶魔城 晓月的圆舞曲、恶魔城 苍月的十字架



雷沃汀是北欧神话中，火焰巨人苏尔特尔持有的宝剑。这把剑永远燃烧着火焰，仿佛它本身就是由火焰造就一般；它的光芒如同太阳一样耀眼，也只有苏尔特尔才能够掌握这把强大的武器。苏尔特尔是比诸神更为强大的存在，众神之中也没有可以单独与他作战的对手。但长久以来，苏尔特尔一直和他的火焰巨人子孙们一起安静地居住在火之国度穆斯帕尔海姆，并没有和神族正面对抗。这种平静一直持续到了“诸神之黄昏”才被打破。

在这场混战中，苏尔特尔站在了邪神洛基的阵营中，在正邪双方都伤亡惨重之时，他挥动雷沃汀乱舞，顿时天、地，以及冥土九界都立刻充满了火焰。生命之树伊格德拉修也化为灰烬，火焰又延烧到诸神的金宫。大地成为一片焦土，海洋里的水沸腾蒸发。这场火，烧尽了空、陆、冥、三界的一切，善与恶同归于尽。大地焦黑残破，慢慢地往沸滚的海水中沉下去，整个世界最终毁灭在雷沃汀的灭世之炎中。故雷沃汀也被称为“灭世之剑”。



戴因斯莱夫

Dainslef/ダインスレイブ

出现在：恶魔城 晓月的圆舞曲、恶魔城 苍月的十字架

在北欧神话中，英雄西格鲁特凭借着古拉姆屠杀了守护黄金的巨龙，得到了“杀龙英雄”的绰号的同时，也将巨龙守护的黄金据为己有。这批黄金被称为“莱茵之黄金”，原本属于居住在莱茵河畔的矮人族，后众神将黄金从矮人手中夺走交于巨龙法夫尼尔看管。但是这批黄金已被矮人们下了诅咒，得到黄金的人肯定会被新的抢夺者所杀。西格鲁特死后，他的弟弟郝格尼与企图霸占“莱茵之黄金”的匈奴族国王阿特拉之间展开了战斗。此时，郝格尼所持的宝剑就是戴因斯莱夫，有传闻说戴因斯莱夫也是“莱茵之黄金”的一部分，也许“莱茵之黄金”只是一大批宝藏的统称，而并非专指黄金本身。戴因斯莱夫极为锋利，一剑可以斩杀两人，阿特拉见状便设下圈套假装和解邀请郝格尼来到他的城堡。郝格尼明知是计却还是接受了邀请。在城堡中，他最终还是抵抗不住如潮水般汹涌而至的敌人，被阿特拉挖出心脏而死。关于他的死，也有人说是源自“莱茵之黄金”的诅咒。

戴因斯莱夫据说是由矮人族制造的，它每次挥舞必带走一条人命，而且它的攻击从不失败，即便只是被剑刃划伤，伤口也无法愈合。是把不折不扣的嗜血魔剑。



古拉姆

Gram/グラム

出现在：恶魔城 月下的夜想曲、恶魔城 晓月的圆舞曲



巴鲁姆克

Balmung/バルムング

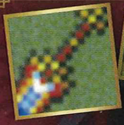
出现在：恶魔城 苍月的十字架

古拉姆和巴鲁姆克在传说中是同一把武器，故放在一起介绍（“Balmung”这个名字出现在中世纪叙事诗《尼贝尔根之歌》中，此剑还有“Nothung”这个别名）。它是北欧神话中英雄西格鲁特所持的象征“荣耀与灭亡”的魔剑，同时也是亚瑟王传说中的“Caliburn”的原型。

传说中，古拉姆本是主神奥丁赠与西格鲁特之父齐格蒙特的宝剑，但这把宝剑却在齐格蒙特一次作战中被奥丁之枪昆古尼尔折断，齐格蒙特也身受重伤不久人世。临死前，齐格蒙特将古拉姆交于妻子休尔德斯，让妻子在儿子西格鲁特长大后把此剑交于他，以助他成就大业。

西格鲁特出生后就被寄养在巨人来根家里。来根铸剑技巧高超，他允诺帮西格鲁特铸造一把能够屠龙的宝剑，但无论他造出怎样的剑，西格鲁特只要轻轻一挥便会折断。无奈之时，西格鲁特拿出了从母亲那里得到的父亲遗物——古拉姆的碎片。来根说，如果用这金属不能造出优秀的宝剑的话，他一生将不再铸剑。最终，西格鲁特如愿以偿地得到了再生的古拉姆，并用此剑屠杀了守护黄金的巨龙，并得到了“杀龙英雄”的绰号。

在《尼贝尔根之歌》中西格鲁特所持的魔剑古拉姆长达两米以上。




昆古尼尔

Gungnir／グングニル

出现在：恶魔城 晓月的圆舞曲、恶魔城 苍月的十字架

昆古尼尔被誉作是“天界失落的神矛”。它是主神奥丁所使用的专属武器，传说昆古尼尔乃百发百中的神枪，可以击穿它击中的任何东西。

北欧神话中，从世界诞生时开始，便存在着四件一直守护这个世界免受巨人族蹂躏的宝物：妖精之弓希尔文，烈焰之剑雷沃汀，龙之宝玉奥普，还有就是流星之枪昆古尼尔。传说昆古尼尔是用世界树的枝所制，上面刻有神圣的契约，持有者将成为世界的统治者，在战场上，只要将它脱手掷出，就必定命中敌人，再加上跨下的天马斯莱尼尔能在暴风中自由飞翔，所以主神奥丁是无敌的。当奥丁将昆古尼尔掷出时，它会发出划越空际的亮光，地上的人称之为“流星”，这也正是昆古尼尔的别名“流星之枪”的来历。这枪是神圣的，一但对着此枪发誓，便不能再反悔。



布里欧纳克

Brionac／ブリューナク

出现在：恶魔城 苍月的十字架

布里欧纳克相传是凯尔特神话中四大秘宝之一，丹努国王路旦赠与太阳神卢乌的神枪。卢乌就是用这把枪打败了独眼魔神巴洛尔。

在神话中，诸神的武器正是象徵其神格力量的物品。卢乌所持有的布里欧纳克，代表他的力量——太阳光以及天空的闪电。布里欧纳克的形状不是普通的枪，而是如同渔夫的鱼叉或是农夫的钉耙一般，有着尖突。掷出此枪时，枪尖会化作五道光芒，分别攻击不同的敌人。只要卢乌视线所及，不管目标在多么遥远的地方，枪都会自动飞向敌方。因此，这把枪被取了一个叫“长臂（Lamhfhada）”的别称。正因为其攻击距离，让再遥远的敌人都无所遁逃。自动追踪敌人这点与卢乌的佩剑佛拉格拉克颇为相似，但不同的是，佛拉格拉克可以凭借自己的意识往返攻击敌人，但布里欧纳克则需要卢乌口诵“Ibar”等字语控制枪的去返。




安　纲

yasutsuna／やすつな



出现在：恶魔城 月下的夜想曲
恶魔城 晓月的圆舞曲、恶魔城 苍月的十字架

安纲，常用名为童子切安纲和童子切，安纲则是这把刀的打造者，平安时代居住在伯耆国的著名工匠。它是所谓“天下五剑（鬼丸国纲、大典田光世、三日月左近、数珠丸恒次和童子切安纲）”之一，现作为国宝在东京国立博物馆收藏。

日本民间传说中，平安时代出现了一个专门吃人肉抢财宝的妖怪，名叫酒吞童子。天皇命令当时十分有名的豪杰源赖光去征讨酒吞童子，源赖光一行人得到了三位神仙的相助，他们到达鬼住的石屋后，先是用花言巧语和美酒使酒吞童子放下戒备，然后趁酒吞童子入睡之后便用刀斩下了他的头。这把斩杀魔物的刀就被冠名为童子切，丰臣秀吉、德川家康和家忠相继使用过此刀。



哀　伤　剑

Mournblade／モーンブレード

出现在：恶魔城 月下的夜想曲

哀伤剑Mournblade和兴风者Stormbringer是一对孪生剑，二者无论是外貌还是性能上均相差无几，但显然兴风者要比它的胞兄有名很多……

哀伤剑和兴风者是英国奇幻文学界常青树麦克 穆考克撰写的系列小说《艾尔瑞克传说》中登场的兵器，它们是由混沌的力量所制造的巨大黑色魔法剑，一但出鞘就一定要吞噬人的血肉和灵魂。小说中，哀伤剑由艾尔瑞克的堂兄伊鲁昆持有。尽管这两把神剑性能相同，但在对决中，哀伤剑最终还是败下阵来，这或许是因为哀伤剑的持有者不够强大的缘故吧。

顺便一提，虽然兴风者Stormbringer频频在众多ACG作品中登场，但“《恶魔城》系列”中却从未见到过它的身影……



郎基努斯

Longinus／ロンギヌス

出现在：恶魔城 晓月的圆舞曲、恶魔城 苍月的十字架

圣经中有这样的一段记载，耶稣在钉死在十字架的这天是十三号星期五，犹太人要求将他的身体搬离十字架，因为他们说不应在安息日星期六处决犯人。搬走耶稣时，一个名叫朗基努斯的百人队队长为了证实耶稣真的死了，便用一枝长枪刺入他的身体，这时鲜血从伤口喷出，染红了整枝枪，但这枪没有弄断他的肋骨，这正吻合了《旧约圣经》中的预言。这根枪因为是用来证实耶稣的身分，并染有耶稣的鲜血，便成为宗教的圣物，被称为朗基努斯之枪或命运之枪。

传说中只要手持有该枪，一百二十 范围以内的人皆尽臣服，持有这枪者更可主宰世界的命运，但失去的人会即时毙命。在古代罗马帝国中，这枪成为权力的象徵，多位战绩彪炳的君主手中持有这把枪打胜了无数的战役。

郎基努斯之枪是一把巨螺旋形的长枪，前端为两个分杈，可以用来贯穿胸骨。在《新世纪福音战士》中，郎基努斯之枪是人类补完计划的重要组成部分。而在现实中，郎基努斯之枪也真实存在。在经过长达千年的战火摧残后，当年刺伤耶稣的郎基努斯之枪已断裂为三段，这三段碎片由各代历王重新打造，成为三把全新的郎基努斯之枪，现分别保存在维也纳霍夫堡博物馆、罗马奥古斯丁教堂、和大格拉斯顿柏立修道院里。



盖波加

Gai bolga／ゲイ・ボルグ

出现在：恶魔城 晓月的圆舞曲、恶魔城 苍月的十字架

出现在凯尔特神话中的诅咒之魔枪，传说双头海怪Curruid和Coinchenn相互争斗，最终Curruid将Coinchenn杀死，而Coinchenn的骨头便制成了盖波加。盖波加几经辗转后落入影之国的女王斯卡阿巴的手中，并将其赠给了库夫林。

盖波加被制作成鱼叉的形状，如果将它掷出后就会变化成30柄箭矢射向敌人，如果是直接刺向敌人的话，则会分裂出30个叉。但也正是这样一把无敌的神枪造成了库夫林的悲剧。当时，凯尔特的战士们有一种称作“geis”的神圣誓约。只要能严格遵守自己立下的誓言，就能得到庇佑，但如果违背的话就会遭到极大不幸。库夫林的誓言是：1.终身不食用狗肉；2.绝不能拒绝比自己身分低者送上的食物；3.不能拒绝吟游诗人的要求。于是敌人便设计陷害于他，首先让一个身份卑微的人向库夫林献上狗肉，使其不得不违背了自己的誓言，破坏了geis，从而失去了守护的力量。然后找来了吟游诗人，让他命令库夫林交出魔枪，随后说着“王者之枪刺中王者！”的诅咒言语三次投出魔枪。前两枪分别刺中了库夫林的儿子——“御者之王”雷克和他的爱马——“马中之王”玛哈，第三枪则刺中了库夫林自己。因此，后人也称盖波加为“诅咒之魔枪”。



米约尔尼尔

Mjollnir／ミョルニル

出现在：恶魔城 苍月的十字架



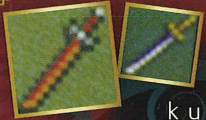
托尔之锤

Thor's Hammer／トールハンマー

出现在：恶魔城 晓月的圆舞曲

米约尔尼尔是奥丁之子雷神托尔的武器，正如托尔的神格是“雷霆”一般，米约尔尼尔也被誉为“雷霆之锤”， 是阿斯诸神所公认的最珍贵、最强力的宝物。不论米约尔尼尔被投掷出去多远，都会自动回到托尔的手上；而被米约尔尼尔击中，无论是如何强壮的对手，也必死无疑。它甚至在“诸神之黄昏”时秒杀了世界蛇尤蒙冈多，敌人对它的恐惧甚至超过了奥丁的流星之枪昆古尼尔。

但这样一件恐怖的武器却在锻造过程中发生了巨大失误。事实上雷霆之锤米约尔尼尔是一件没有完成的作品。著名侏儒神器师辛德里和他弟弟布洛克在打造米约尔尼尔频频遭到来自邪神洛基的骚扰，所以最终失败了。熔炉中取出的米约尔尼尔的柄非常短，只有正常的一半，但当布洛克将其献给托尔后，米约尔尼尔便被诸神鉴定为是一件弥足珍贵的兵器，能使托尔在与敌人斗争时，永远获得胜利。过短的锤柄更便于投掷，托尔还有一条神奇的腰带“梅金吉奥德”，当束紧这腰带的时候，可以力量倍增，使得米约尔尼尔的破坏力更加可怕。



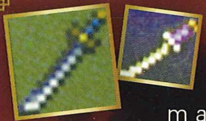
国纲

kunitsuna／くにつな

出现在：恶魔城 晓月的圆舞曲、恶魔城 苍月的十字架

国纲，通称鬼丸国纲，是日本皇室所珍藏的日本刀。它是所谓“天下五剑（鬼丸国纲、大典田光世、三日月左近、数珠丸恒次和童子切安纲）”之一，现存于日本皇宫。

据《太平记》记载，镰仓幕府的初代执权北条时政经常被梦中出现的小鬼折磨，虽然请了阴阳师来做法事，但是却没有作用。有一天夜里，有个老年人出现在他的梦中，自称是“太刀国纲”，并说“我因为被脏的人手握过而无法从生锈的鞘中拔出，如果北条大人想早点惩办妖怪的话，就请快擦掉我身上的锈吧”。北条时政于是心领神会，擦净了被称为国纲的太刀。那时时政的房里有个火盆的脚用银做成鬼的样子，与在他梦中出现的鬼十分相似。在旁边立着的刀突然向火盆倒下，切掉了那个鬼形台脚的头。从那以后，骚扰时政的小鬼不再出现了。据说因为这个事件，北条时政为这柄刀起名叫“鬼丸”。



正宗

masamune／まさむね

出现在：恶魔城 月下的夜想曲、恶魔城 苍月的十字架

同村正一样，正宗也是一群铸刀名匠的铭文，其中最为有名气的是初代相州“正宗”，即冈崎五郎正宗，也是所谓“五郎入道正宗”，是日本刀界历史上最有名的“鬼才”。

正宗所做之刀传世不多，其中以“皆烧”刃文者更为稀少，刀刃地基纹属于“米糠肌”，即由灰白色相间的小点构成。正宗地基纹形式至今无人能仿，这也是正宗技绝于世的地方。而且德川家康禁刀后，不少武士又将村正的刀铭改成正宗，所以现在传世的正宗有一些实际上是村正。这两派的名刀传至现代都属于国宝级的东西，极其稀有，正品几乎不传于世。尤其是幕末又有不少伪作，更是不好鉴别。

正宗中最有名的莫过于观世正宗，全称为名物观世正宗。战国时为石田三成所有，后来三成将其赠送给结城秀康，关原合战后被敬献给德川家康。



金刚杵

Vjaya／ヴィジャヤ

出现在：恶魔城 晓月的圆舞曲

金刚杵一词，原本是对印度神帝释天的一种电光的称呼。不过，平常都用于称谓他所用的武器。同时对于诸神力士所持用的一种器仗，也称作金刚杵。

金刚杵由于质地坚固，能击破各种物质，故冠以金刚之名。印度古代传说，有位钦酪的仙人，他死后骨头变成了金刚骨，帝释天用它制成了金刚杵作为兵器。佛教密教则用它来代表坚固锋利之智，可断除烦恼、除恶魔，因此其代表佛智、空性、真如、智慧等。《大藏密要说》说，金刚材是菩提心义，能“断坏二边契于中道，中有十六大菩萨位，亦表十六空为中道，两边各有五股，五佛五智义，亦表十波罗蜜能摧十种烦恼”。金刚杵有独股的、三股的、五股的、九股的，一般以五股的为多见。

也有种说法称，金刚杵是雅利安人的雷神因陀罗击倒瓦利多拉时使用的光之枪。此枪攻击时会产生闪电，海面上也会出现巨大的泡沫水柱。



阿斯卡隆

Askalon／アスカロン

出现在：恶魔城 晓月的圆舞曲、恶魔城 苍月的十字架

阿斯卡隆是基督教七英雄之一、于公元303年殉教的圣人圣乔治用来屠龙的宝剑。《黄金传说》中记载，圣乔治曾用这把宝剑拯救过一位即将被送入龙口的公主（可惜这位公主是个无名氏），在那之后他为了保卫基督教而不断与恶势力进行战斗。圣乔治杀龙这件事象征着基督教对恶势力的胜利，一直在信徒中流传，他也被英格兰人视为守护圣人，英格兰每年的4月23日被称做是“圣乔治日”，就是为了纪念这位信仰坚定的伟人。



断 钢 剑

Excalibur/エクスカリバー

出现在：恶魔城 晓月的圆舞曲

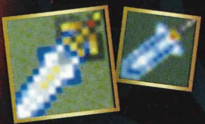
断钢剑是伴随着亚瑟王这位传说中的英雄而出现的圣剑，它与这个传说本身的主题一样，代表了支配与破坏，从而被称为英雄之力的象征，是王中之王的武器、剑中之剑！“Excalibur”又译为王者之剑、斩铁剑、湖中剑。值得注意的是有许多较不专业的译文将此剑译为石中剑，这是不正确的。

石中剑是亚瑟王最初的佩剑，某日在战斗中，亚瑟王不幸将石中剑折断，于是他在魔法师梅林的引导下，来到一个湖畔，湖中的精灵手握着一柄宝剑，并将其举出水面，这把宝剑就是断钢剑。断钢剑是在精灵国度阿瓦隆所打造，剑锷由黄金所铸、剑柄上镶有宝石，并因其锋刃削铁如泥，故以“Excalibur（即古塞尔特语中‘断钢’之意）”命名之。梅林此时则告诫亚瑟王：“断钢剑虽强大，但其剑鞘却较其剑更为贵重。配戴断钢剑的剑鞘者将永不流血，你决不可遗失了它。”于是亚瑟王成为了这柄剑的主人，从此之后他利用这柄宿有精灵之力的神器所向披靡。但后来亚瑟王的剑鞘被叛徒骑士莫德雷德派人所盗，也因此他虽拥有削铁如泥的宝剑，最后仍为莫德雷德所杀。而断钢剑最后则在亚瑟王的嘱咐下，由他最后的骑士贝德维尔投回湖中，与亚瑟王一齐回到精灵国度阿瓦隆去了。

克拉乌·索拉斯

Claíomh Solais/クラウ・ソラス

出现在：恶魔城 晓月的圆舞曲、恶魔城 苍月的十字架



克拉乌·索拉斯也被称为不败之剑或光之剑，相传是凯尔特神话中四大秘宝之一，为丹努国王路旦所持有。“Claíomh”意为“剑”，“Solais”意为“光”。在传说中，此剑出鞘时产生的光芒会使周围的人眼眩，敌人在不能抵抗的情况下就被一分为二。手持此剑战斗可永远不败，但最终必将死于此剑之下。路旦死于与弗摩尔族的交战中，但是否是因克拉乌 索拉斯而死就不得而知了。

还有一种说法称克拉乌·索拉斯是战神提尔的武器，由矮人所打造，被其放置在他的神殿里。后来该剑从神殿中离奇失踪了一段日子后，落入维特琉斯手中，获此剑后的维特琉斯便成为罗马帝王。由于他剑术不精，所以并没有怎么使用过这把剑。阴差阳错之下此剑又被一日耳曼武士得到，该武士持此剑将维特琉斯杀死，而这名日耳曼武士也一度天下无敌，多年后，因其年老而将剑埋藏于地下。后由于一个巧合，此剑被一个匈奴武士阿缇拉找到，于是日耳曼武士也如传说中所描述的那样死于该剑之下。之后关于克拉乌·索拉斯的一切消息一概消失，再没有人见过这把剑。



音乐年鉴

山根美智留老师在刚刚加入Konami公司时，有一位同僚曾告诉过她："《恶魔城》的音乐是非常重要的"，这句话让初涉社会的山根老师感到了莫名巨大的压力。但在压力面前，山根老师并没有表现出胆怯，反而将其转化为工作的动力，因此才会有了堪称是游戏史上最出色配乐的《月下的夜想曲》以及之后的众多作品。

虽然现在提起《恶魔城》的配乐，大多数玩家都会联想到山根老师的名字，但实际上Konami的"矩形波俱乐部"中多位音乐家都曾参与过《恶魔城》相关音乐的创作与混音工作。《恶魔城》制作小组对音乐的看重是其他游戏无法相媲美的（当然纯音乐类游戏要除外），对于这个系列的爱好者来说，配乐同样是衡量一款新作优秀与否的必要条件之一。

《恶魔城》从第一作推出至今已发售了28张官方CD，除了我们都很熟悉的列代原声音乐集外，还有不少混音、midi版本，这些CD你都收全了吗？（PS：民间流传已久的土星版《月下的夜想曲》原声音乐集其实是同人RIP的，并非官方作品。）



CD名称：恶魔城 Famicom BEST

CD编号：KICA-1005

发售日期：1990-03-21（初版）

|1998-09-23（再版）

作曲：矩形波俱乐部



CD名称：恶魔城 完美精选集

CD编号：KICA-1036

发售日期：1991-09-05

作曲：入江纯



CD名称：恶魔城 Famicom BEST2

CD编号：KICA-7506~7

发售日期：1991-12-05（初版）

|1998-09-23（再版）

作曲：矩形波俱乐部

"《恶魔城》的音乐是非常重要的"



CD名称：恶魔城 新经典完美精选

CD编号：KICA-1103

发售日期：1992-04-22



CD名称：MIDI POWER X68000 ver.3 恶魔城

CD编号：KICA-7615

发售日期：1993-07-21（初版）

1995-07-20（再版）



CD名称：恶魔城X 血之轮回音乐原声集

CD编号：KICA-7622~3

发售日期：1993-10-03

作曲：矩形波俱乐部



CD名称：恶魔城 摇滚完美精选集

CD编号：KICA-1145

发售日期：1994-07-21



CD名称：恶魔城 摇滚完美精选集2

CD编号：KICA-1162

发售日期：1995-06-21



CD名称：恶魔城 月下的夜想曲 Sampler音乐集

CD编号：SLUS-00067(VX010-JI)

发售日期：1997-01-01

作曲：矩形波俱乐部



CD名称：恶魔城 月下的夜想曲
音乐原声集
CD编号：KICA-7760
发售日期：1997-04-09
作曲：山根美智留、
akiropito、村中理香



CD名称：恶魔城 月下的夜想曲
单曲-I' m The Wind
CD编号：KIDA-7622
发售日期：1997-04-09
作词：山根美智留
作曲：山根美智留
演唱：Cynthia Harrell



CD名称：恶魔城 月下的夜想曲
混音大碟
CD编号：KICA-7801
发售日期：1997-10-03
作曲：矩形波俱乐部



CD名称：恶魔城 Midi名曲选
CD编号：KICA-7809
发售日期：1997-10-22
作曲：山根美智留、akiropito
矩形波俱乐部



CD名称：恶魔城64 默视录
原声音乐集
CD编号：KICA-7942
发售日期：1999-03-26
作曲：木村雅彦、古川元亮、
江川麻理子



CD名称：恶魔城 年代记
音乐原声集
CD编号：KMCA-104~5
发售日期：2001-05-23
作曲：矩形波俱乐部



CD名称：恶魔城 月轮 & 白夜的协奏曲 原声音乐集

CD编号：KMCA-162

发售日期：2002-06-26

作曲：户岛壮太郎、光冈弘、北海惣史郎、山根美智留、mana



CD名称：恶魔城 无罪的叹息 Sampler音乐集

CD编号：N/A

发售日期：2003-10-13

作曲：山根美智留



CD名称：恶魔城 无罪的叹息 特别音乐集

CD编号：VW187-J1

发售日期：2003-11-27

作曲：山根美智留



CD名称：恶魔城 暗黑的诅咒 音乐精选集

CD编号：N/A

发售日期：2005-11-01

作曲：山根美智留



CD名称：恶魔城 暗黑的诅咒 特典：复苏的序曲

CD编号：N/A

发售日期：2005-11-24

作曲：山根美智留



CD名称：恶魔城 无罪的叹息 原声音乐集

CD编号：GFCA-32～33

发售日期：2005-11-30

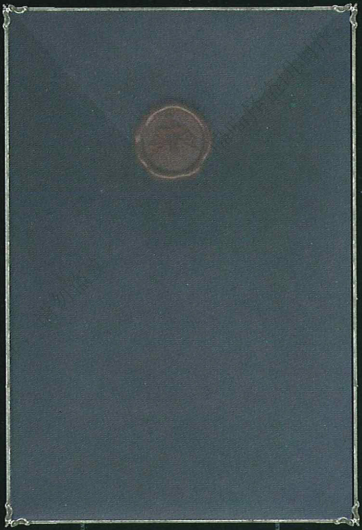
作曲：山根美智留



CD名称：恶魔城 暗黑的诅咒原声音乐集
CD编号：GFCA-34～35
发售日期：2005-11-30
作曲：山根美智留、渡边夕香



CD名称：恶魔城 晓月的圆舞曲&苍月的十字架 音乐原声集
CD编号：LC1453～54
发售日期：2006-01-27
作曲：山根美智留、吉田孝志、北海惣吏郎、木村雅彦



CD名称：恶魔城 20周年音乐收藏集
CD编号：KMUS-0001
发售日期：2006-11-28
作曲：矩形波俱乐部、山根美智留、北海惣吏郎、木村雅彦、古代祐三



CD名称：恶魔城 废墟的肖像原声音乐集
CD编号：LC-1541～42
发售日期：2007-03-23
作曲：山根美智留、古代祐三、T、矩形波俱乐部



CD名称：恶魔城X 历代记原声音乐集
CD编号：LC-1609～10
发售日期：2007-11-08
作曲：山根美智留、秋田真典、矩形波俱乐部



CD名称：恶魔城 被掠夺的刻印原声音乐集
CD编号：N/A
发售日期：2008-10-23
作曲：山根美智留

同人协奏曲

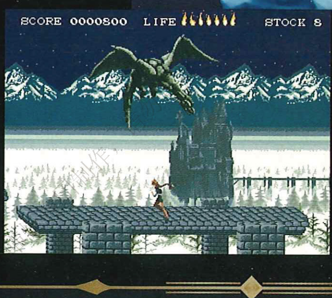
游戏成了历史，历史又成了传说。如同一切时代的产物，游戏不单记录着玩家在另一时空的履历，也记录着在那世界之外的过去。所以，当某一天会为开启熟悉又陌生的游戏而落泪时，不要惊讶，那仅仅是因为穿越了时空。下面为大家介绍几款《恶魔城》的同人游戏，大家可惊叹于非官方的《恶魔城》的魅力。

游戏名称：VAMPIRE　开发：Sprite

下面是作品公开发表时的原始消息译文：1997年制作的游戏，由于其相关开发人员全都不在了，因此开发冻结（只留下了为支付开发费用而贷款100万以上的这款作品）。后来本作就被风传为官方未开发完成的作品……

游戏画面风格类似一些PC上的动作游戏，雪景给人留下深刻印象（比官方早至少7年）主角是一个使用皮鞭的少女，系统带有RPG要素，怪物的体力用街机ACT式的血槽表示。初始关主角一开始就被一只曼提柯尔狂追，跑至山崖跳河（在水中的某个画面取自SFC科幻游戏《Out of the world》，同人游戏的例证），被冲到下游，接着就找到了一个城镇的入口。在礼拜堂抽死貌似伯爵穿着华丽的男子算是过关，异常离奇。游戏的流程不算长，但难度不低。



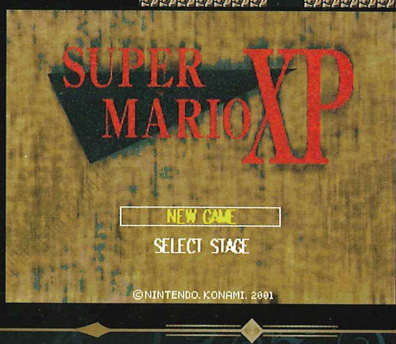


游戏名称：Super Mario XP　开发：CnC Darkside

邪恶的CnC Darkside倾情打造的作品，标题画面下方煞有介事的打出“Nintendo&Konami”字样，游戏以《Super Mario》为蓝本，融入了大量的恶魔城元素。进入游戏后，首先映入眼中的是“城堡地图”（此时的背景音乐好像取自FC《圣斗士黄金传说完结篇》）。随后《Vampire Killer》的旋律响起，战斗才算正式开始。

HP槽可谓再熟悉不过，花、锤子、十字架（没打错）等“副武器”需要消耗“心”；马里奥的形象取自最经典的版本，但动作参数上没有采用宫本茂的设计；声音是里希特的，经典的大喷血死状和Item Crash技能自然也没有落下，所以游戏内容可大体定义为“Kupa Killer Mario”，或者“马里奥　里希特君的传奇战斗”。剧情在继承传统的同时不乏颠覆：公主不再是金发的碧奇，长得无法形容。最终之战发生在“库巴城最上部”，背景是“库巴伯爵”的王座。





游戏名称：**Symphony of Destruction** 开发：**VampSoft Studio**

VampSoft曾制作过一批主要运用原作素材改编成的传统过版动作游戏，去年上市的《Beats of Rage：The King Of Fighters Action》应该就是他们的作品。

不难看出，《Symphony of Destruction》（毁灭交响曲，下面简称为SOD）的原型是《月下的夜想曲》，但动作上远没有原作细腻，手感较为生涩，可以试想唯美派别的阿鲁卡多配上格斗三人组式的硬派是什么感觉，游戏中还能使用玛丽亚和里希特，最多支持两人游戏。魔物的单调在预料之中，音乐方面也是无话可说，其中用到的系列经典曲目被归入了音乐欣赏模式。

事实上，VampSoft的系列作品都在沿用KOF同人的核心程序，后果是《SOD》的玛丽亚时不时的变成壮汉马西姆，令人汗颜。但更令人发指的还在后面：本作曾推出过DC版，那华丽的封面和诱人的宣传影像，成为盖过作品本身的真正亮点……



游戏名称：**魔王阿古兹** 开发：**E.Hashimoto**

“名为阿古兹的魔王困扰着某国的居民，直到某一天，外来骑士约书亚经过苦战打败了他。约书亚迎娶公主，成为新的国王。而为了复仇，失去原型的阿古兹必须找回封印在魔王城堡里的九种魔力。”

这款出色的作品直接以一位失落的魔王为主角，但除了角色、环境和部分细节，其实与《恶魔城》没什么关系，自然也没有道具和装备这些IGA作品的RPG要素。而无论是剧情框架、动作性上的流畅、可以升级和蓄力的火球、种类单一的搜集品或是弹墙跳，都更接近《银河战士 融合》，通关后更是会根据时间和搜集率给出评级，在评价方面也同样有特别要素，能在以后周目的初期获得重要能力，以达成更快的记录。

游戏的优点显而易见，细致的画面，不俗的手感，令人唏嘘且都很有特点的可爱怪物，较为遗憾的是，背景音乐的选曲并不理想，仅有两首，且第一首旋律相当乏味，由于初回游戏的时间较长，很容易造成审美疲劳。



游戏名称：**Bloody Way** 开发：**不明**

法国玩家的作品，截止到去年的6月23日停止更新，完成度较低，只有“回廊”场景，BOSS是飚车族装束的弗兰肯斯坦。本作的主角是贵族造型的里希特，能使用6件武器（实际只能得到3件），人物升级后自由选择成长方向是本作的亮点。开发者似乎主要擅长美工，游戏手感有问题，更要命的是弄不好就恶性出城。游戏的画面风格非常接近《白夜的协奏曲》，背景音乐的选曲则更为出色，分别是Remix后尽显力度的《Theme of Simon》，和改为小提琴曲充满感染力的《血脉之印》。尤其是后者，那伤感婉转的旋律与色调鲜明的场景，共同营造出官方系列少有的凄美意境。



游戏名称：**女仆来了** 开发：**Platine Dispositif**

动漫日站“紫雨饭店”的同人作品，因为是商业游戏，目前只有第一关的试玩版提供下载。“犹如中世纪欧洲的和平小国家特兰西瓦尼亚，由于一些事情的发生使得传说中的吸血鬼一族复活，故事就从这里开始。作为吸血鬼猎人的雷切尔（职业：女仆）赶去退治吸血鬼。”本作属于传统动作游戏，推进方式是“不断用钥匙开门”，手感较为一般，主角使用的武器外形和西蒙的晨星之鞭一样，不过正式名称是“铁球28号”（恶搞横山光辉的《铁人28号》）。除了铁球＋女仆的别致组合，每关的标题也颇有新意，如第一关“红莲の晚餐会”。



游戏名称：**Simon's Quest 2.2** 开发：**The Creator**

尽管存在严重的偷工减料，《诅咒的封印》作为西蒙的第二次战斗在欧美仍有不少骨灰玩家。Michele无疑是其中最具代表性的一位，他从1999年开始陆续制作了三款《诅咒的封印》的同人游戏。《Simon's Quest 2》是他以"The Creator"之名发表的早期作品，旨在把《诅咒的封印》改编为传统动作游戏。

游戏剧情应框架的变更做了修改：西蒙消灭德拉古拉后回到家乡，却发现村庄被毁，家人惨死。在火焰燃烧的废墟当中，一位天使造访，告诉西蒙德拉古拉并没有被真正消灭，他恢复了力量并制造了眼前的一切。西蒙听完后握紧皮鞭，带着愤怒冲向城堡，在路上遇到了他熟悉的骷髅、僵尸等各种诅咒的造物……

熟悉的标题Logo，追加卷轴的游戏场景，西蒙包裹严实的着装，无不把人带回过去。游戏中绝大多数的素材取自原作，但背景音乐是完全原创，虽然旋律上没有超过《Bloody Tear》，但也难能可贵。游戏的武器升级系统有别于初代，西蒙受到攻击武器会降级，更致命的是升级物品非常稀少。十个各有特色且难度不失合理的关卡多做些练习就能通过，基础层面上本作平易近人，但想达成无伤需要下一翻工夫。



游戏名称：**Dracula's Shadow 2.3** 开发：**Michele**

这款杰出的《诅咒的封印》同人游戏，于2002年发表第一版，不久就在原作骨灰玩家中引起了强烈反响。之后Michele两度调整，使得最终版的素质远超原作。游戏剧情没有延续官方线索，而是讲述1791年，两个著名吸血鬼猎人家族的后裔，Sebastian Belmont（游戏模型为原作的西蒙，头像是MD《吸血鬼杀手》的帅哥艾瑞克·里卡多）和他的恋人Melissa Schneider（采用GB《漆黑协奏曲》的索尼娅）与德拉古拉的战斗。

游戏完整保留了《诅咒的封印》的各种要素，场景规模和游戏内容却至少是原作的两倍，极大地强化了原作中最为人称道的"探索感"。为避免流程拖沓重复，玩家操作的也不再是孤胆英雄，而是像系列三代那样使用三位各具特点的角色，平常他们组成旅行小队，使用特殊药水能让他们分别行动。游戏的最大亮点莫过于"药水合成"，在郊外搜集魔物掉落的材料，然后可以到隐居的老魔法师那合成，但前提是还要与村民对话获得正确配方。"合成"本身显然算不上创新，它的意义在于成功扭转"英雄不愿意和满口胡话的村民交谈"的局面，解决了原作中解迷资源的闲置。



游戏名称：**Castlevania** 开发：**不明**

大概是去年圣诞节推出的作品，由于还是第一版，游戏的片头不免有些花哨。主角是老英雄西蒙，像素形象为原创，手感方面还不错，但也犯了常识性错误：人物受攻击判定后没有无敌时间，具体来说，不慎跳到一个迎面飞来的小蝙蝠身上，会挂在半空直至Game Over。

配乐好像是SFC超级恶魔城版的《Bloody Tear》，场景有部分取材自官方作品，布局风格主要是借鉴GB前两作，同时又有MD《吸血鬼杀手》的大气之感。



游戏名称：**魔卡少女樱版恶魔城** 开发：**不明**

看名称内容就可以猜个大概。主角是使用火鞭的魔卡少女樱，游戏类型是《银河战士》式的A·RPG，场景中有不少古堡元素，所以可归为恶魔城同人。不推荐非动漫狂热Fan尝试。



游戏名称：CastleVania-Cacophony of Chaos　开发：RottenTurd

第一场景是前庭，棱角分明的主角Semon（不是Simon，暂且认为是版权问题）和扭曲的树木。一直进入建筑，Semon也始终被限制在宽度不大视角不变的走廊地形里。而魔物则经常从那看不见的侧面出现，成为英雄的噩梦，直到试玩结束。

游戏官方页面的信息量很小，浏览History栏里的信息可以对这款游戏稍有了解："开发已历时3年，最初是制作类似二代的第三视角A·RPG，已经完成一个有NPC对话的小镇，并且支持昼夜更替和下雪的效果。随《Quake2》的推出，我决定将现有部分转换到《Q2》的引擎上，但仍然保留《Q1》版本。用《Q2》我能做出更好的画面效果，可是同时做两版工作量太大，所以在已经推出试玩的情况下，我放弃了《Q2》版本。目前的版本，我把它改成横向卷轴以更像初代。"



游戏名称：Return of Egypt　开发：Driven Phantom Soft

"一百年前，从千年沉睡中苏醒使世界再度陷入混乱的邪恶魔王贝鲁盖恩，同追求魔法至高境界以守护人民为使命的魔法师加迪修进行了一次光与暗的较量，战斗的结果是魔王的躯体被毁灭，而他不灭的魔力被封印在了远古宫殿的深处，也许直到永远。然而，一百年后，在异国的土地上平静生活，已经128岁的加迪修再度感到黑暗的力量，他毅然回到埃及……"

《Return of Egypt》是具有专业水准的原创动作游戏之作，在各方面均有不俗表现，强大的引擎，华丽的特效，合理的流程，不过游戏主角却是拿着拐杖的老魔法师（大家切不要被加迪修的年龄迷惑，老爷子硬朗得恐怖）。《Return of Egypt》虽然带有《月下的夜想曲》的影子，但实际上截然不同，没有武器、道具这类RPG要素，魔导器的作用也主要是获得搓招，



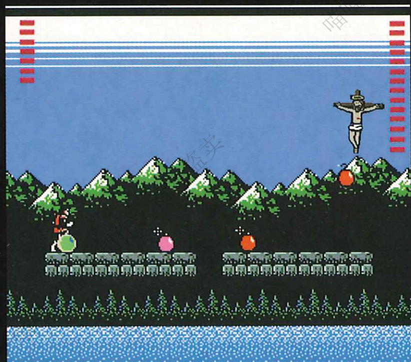
游戏名称：Simon's Quest Horror 1.0　开发：Michele

目前已知的惟一一款3D《恶魔城》同人。本作沿用了《Simon's Quest 2》的系统和剧情，由于技术和成本的问题，基本没有实现真正能表现3D的开阔式场景，样子很抽象的西蒙在大多数时候漫步于狭窄的"贴图走廊"里。视角问题在本作非常突出，频繁切换的预设视角能轻易让人找不到北（所以屏幕右下角体贴地配备了指南针），如果不是Quake类射击游戏的玩家，不多时就会出现眩晕，甚至免费升级为呕吐，在这种恶劣的情形下，Michele好像为提高技术含量，仍然设计了必死区域，"西蒙投河"的英雄惨剧便屡见不鲜。如果西蒙站到某些位置，还能引起视角切换的冲突，造成画面颤动的灵异现象，非常神秘。到此怪物就不必多说了，Boss也无一不是失魂落魄。



游戏名称：Castlevania Priest Battle　开发：不明

利用《诅咒的封印》的素材制成的短篇，是个网页上的FLASH游戏，据说发表于某年的复活节。从游戏中可以鲜明地感受到美国人的黑色幽默，由于剧情的恶搞成分涉及"逆天"，笔者为防止被狂热的基督教徒用十字架、圣水追杀，在此只能对游戏中能看到的情景做简单罗列：西蒙会有粗鲁蛮横的举止；小镇的牧师死状血腥（程度参考《真人快打》MD版）；耶稣现身教堂的十字架上，然后猥琐地满天乱飞，向地面丢炸弹……



特别篇：Hacked Rom传说

“Hack”一词的相关解释这里不再赘述，之所以归为同人创作，是因为有些高完成度的Hack作品，其工作量和表现接近重制……

名称：Castlevania - High Budget Remake

全面更换了场景和角色的外观，关卡构造则未作大的改动。《恶魔城历代记》版的西蒙赤发黑衣，在蓝、灰为主调的阴暗场景中弑魔越货，酷得令人发指。



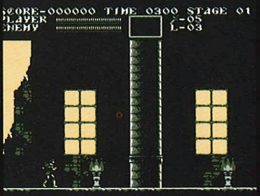
名称：Blood Moon

经典的Hack Rom，从游戏画面不难看出繁重的工作量，在多位系列骨灰玩家的参与下，作者Redrum对初代的画面、场景、音乐、动作参数等做出大量改动，使成品达到“面目全非”的境界，富于古典魔幻气息的设定极具美感。



名称：Castlevania Remix

骨灰级玩家Thadeus的杰作，用黑暗凝重的色调重新诠释了《恶魔城》应有的悲凉与绝望，重新选配的背景音乐也非常成功。



名称：Castlevania Retold

主要对画面和场景构造进行了Hack，程度与上面两个相当，原作看上去只是骨架而已。



名称：Opposing Bloodlines

西蒙、魔物和道具外观Hack过的版本，你可以看到扔火球的马里奥、掷肋骨的高桥名人、喜欢乱跳的泡泡龙什么的。



名称：Ralph Belmont Densetsu

如无意外与《冒险岛》版系同一Hacker，《影之传说》竟也难以幸免。公主塞亚被一杂兵骷髅绑架（这里面多半有猫腻，谁都知道女法师在三代不是吃素的），担任营救的忍者拉尔夫在半空中与骷髅武士和狼人妖僧短兵相接。



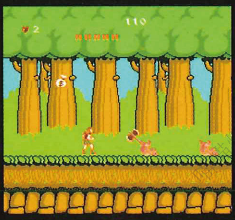
名称：Skel's Revenge

一个骷髅骑士不知为何踏上向旧主复仇之路……给人印象最深的除主角外就是副武器，肋骨和手里剑分别改换为飞斧和十字架。



名称：Belmont's Island

译名为“拉尔夫名人的冒险岛”，岛上的魔物和道具全部换成了我们熟悉的样式，在轻松愉悦的背景音乐下，拉尔夫踩着滑板前进，谁能不抓狂？



传说中的大胡子制作人

五十岚孝司

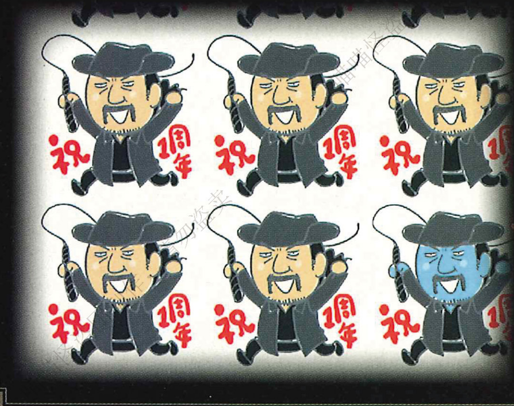
最近几年关心过《恶魔城》的玩家，应该都会知道“IGA”这个字母组合的意义。“IGA”是现任《恶魔城》制作人五十岚孝司（Igarashi Kouji）的名字头文字缩写，也是他常用的自称。

五十岚孝司于平成2年（公元1990年）加入Konami。最初，他以程序员的身分参与了PC-E版一些教育软件的制作，在PC-E版元祖《心跳回忆》时，他以程序员和编剧的双重身分参与了开发工程。随着《心跳回忆》的热卖，五十岚孝司的能力也进一步得到了公司的认可。在《恶魔城X 月下的夜想曲》中，五十岚孝司担任了游戏的导演一职，并同时负责了部分剧本撰写工作。

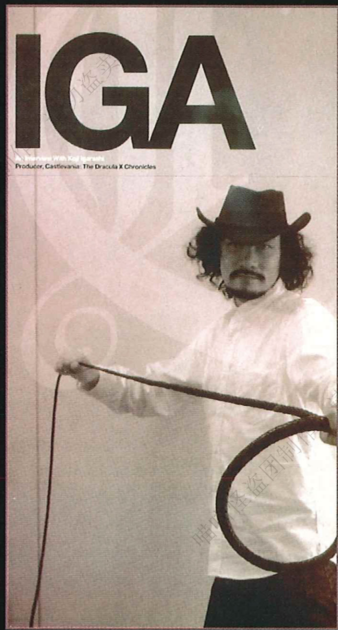
对《月下的夜想曲》来说，五十岚孝司的贡献是巨大的。作为导演兼编剧，他把旧系列从系统到剧本都进行了颠覆和再创造。以德拉古拉的儿子作为主角，最终BOSS居然是前作的主角里希特——如果玩家没能解开游戏中的谜题，那么这样的结局无疑会让很多人跌破眼镜。而开放式的地图、RPG式的装备和升级系统、更加强化的隐藏要素，这一切的一切都足以让《月下的夜想曲》成为一个经典！

《月下的夜想曲》之后，Konami东京分部（KCET）之外的分公司也分别制作了几部《恶魔城》作品，如Konami名古屋分部开发的GB版《漆黑的前奏曲》和神户分布开发的N64版《默示录》及其外传、GBA版《月轮》。2001年KCET调整公司组织结构，曾担任过《血之轮回》和《月下的夜想曲》及其他诸多名作制作人的萩原徹升任至公司管理层，而五十岚孝司则成为了《恶魔城》的系列制作人，同时今后《恶魔城》的所有作品都由他所领导的KCET制作4部负责开发。

五十岚孝司成为系列制作人后，所做的第一个大动作就是对系列的世界观设定进行了统一的规划。他重新整理了系列作品的时间线，将《漆黑的前奏曲》等非KCET开发、世界观设定不同的作品统统划为“外传”。同时，旧系列的设定也配合世界观的统一进行了调整。比如关于伯爵的复活间隔重新设定为“百年一次”，其他时间的复活要么是不完全的，要么根本就是幻像之类的。



此外，五十岚孝司还曾经一度希望将日版与美版的游戏标题统一为《Castlevania》，这样可以把游戏的焦点集中到“恶魔城”上，而不是单纯地局限在“吸血鬼伯爵德拉古拉”这个角色身上。很可惜的是，



这一想法并没有得到日本玩家的认可。日版《恶魔城》仅使用了3次“Castlevania”就换回了《恶魔城》——对于国内玩家来说也是一样，的确还是“恶魔城”3个汉字更具吸引力！

现如今，五十岚孝司已经成为了《恶魔城》的代表人物。在E3、TGS上，他的言行举动都成为了Fans猜测新作情报的依据。他曾多次对媒体表示：在3D游戏如潮水般涌现的今天，2D游戏依然有很大的发展空间，今后的《恶魔城》依然会秉持目前的方针走下去。这或许是很多老Fans一直期待的，但是我们还是衷心希望，IGA能够在保持2D路线之外给我们带来更多充满惊喜的内容！

让我们期待能够在未来有一个不是“月下”的“月下”让我们耳目一新吧！IGA加油！《恶魔城》加油！

耽美的恶魔画师——小岛文美

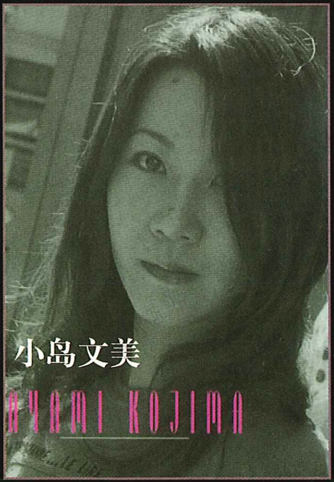
小岛文美，出生于日本东京，是一位极富个性的插画家。

小岛文美作为著名的插画家，在众多领域都有过出色的成绩。除了长期与“《恶魔城》系列”合作外，她还为日本著名小说家菊地秀行的一系列作品绘制过封面与插画。而菊地秀行的小说《吸血鬼猎人D》的插画是由天野喜孝大师所绘制的，国内很多动漫爱好者得知他的名号大概也都是通过这部作品。游戏方面，小岛文美还为光荣的《佣兵传奇》、《维新之岚 幕末志士传》等多部作品进行过插画及人物设计。

小岛文美最具特色的地方是，她更喜欢用油画的方式来表现作品，而不是像其他主流插画家那样采用水粉或水彩来作画。据她本人所说，她更喜欢用画刀在画布上涂抹颜料的感觉。

与水彩画法中预留空白来表现高光的技法不同，小岛文美喜欢丙烯颜料厚涂法，即使是高光处也会涂上颜料制造纹路效果，然后在暗色部的颜料上重叠涂抹明亮色，以此来制造高光的效果。这样的画面比平面的水彩画更具厚重感，表现人物显得栩栩如生。她的另一个作画技巧则是将造型膏与纹理色混入颜料中，然后利用画刀的角度变化来立体式地绘制背景纹路——通过此技法绘制的背景将出现浮雕般的效果，令背景与人物在画面上充满呼之欲出的感觉。





小岛文美不仅拥有独树一帜的绘画技巧，其画风也极富个性。她笔下的人物总是充满了冷艳的感觉，即使采用暖色调作画，人物身上所表现出来的阴郁气质依然能够深入到观者的心中——这或许和她所绘制的作品大多都是奇幻题材有关。

拿她为《月下的夜想曲》所设计的众多角色形象及插画来说，阿鲁卡多、德拉古拉的造型本身并不算十分复杂，都是一袭黑色服装配上一些也不算太花哨的花纹进行修饰，但是人物所表现出来的傲慢、冷峻的气质却颇能衬托出他们身为“人外之人”的独特身分。《恶魔城》的系列旧作的设计多模仿好莱坞早期的恐怖电影，虽然颇有怀旧感，但是未必能够打动年轻人。而小岛文美这种阴冷气质的耽美风格配合五十岚孝司所构思的全新世界观，以及山根美知留用音乐营造的华贵气氛，为《恶魔城》刷新了整体的艺术风格。从此，《恶魔城》从美式的暴力恐怖美学转到了日式的耽美路线——日本玩家对此觉得更加亲切、更容易接受，而欧美玩家则对此充满了新鲜感。这也是《月下的夜想曲》能够在世界范围内都受到玩家广泛好评的原因。

对于新生代《恶魔城》的玩家来说，小岛文美设计的人物与插画和地图探索、武器装备、魔导器等游戏系统一样，是《恶魔城》必备的元素。对于系列的Fans来说，小岛文美正是他们心目中不可替代的恶魔画师！



↑可能很多人并不知道小岛文美还有一个叫做“黑沼Odile”的笔名，通常她都是用这个笔名进行同人志作品的创作，例如上图的这张《怪医黑杰克》同人就是小岛老师用“黑沼Odile”发表的作品。

其他画师

山田章博

《血之轮回》的故事一共制作过三个版本，分别为1993年的《恶魔城X 血之轮回》、1995年的《恶魔城XX》和2007年的《恶魔城X 年代记》。人设也更换过三次，著名插画家山田章博老师就曾担任过1995年版本的人设工作。

应该说，从《血之轮回》开始，《恶魔城》这个系列就在逐渐远离已经不大符合公众审美的肌肉男造型，开始寻找合适这部作品风格的新画师。动画卡通风格的《血之轮回》的确带给玩家耳目一新的感觉，但总觉得与恶魔城这座中世纪歌特古堡之间存在着些许违和感。而由山田章博重新绘制的《恶魔城XX》的封面和角色至少是比较接近作品整体的意境，在当时来说，算是个不错的决策。

山田章博的作品，乍看之下偏向彰显力量的“剑与魔法”的西式幻想风格，细瞧之后却发现东方文化的内敛与细腻同样充盈其中。将两种看似矛盾的风格完美地结合，轻描重写泼墨装点，展现出山田章博式独一无二的绮丽梦幻世界。这一特点在《十二国记》与《翼神传说RahXephon》中尤为突出。广袤飘逸的十二国与神秘的近未来世界，在山田章博笔下变得亦真亦幻，美丽非凡。



藤田香

在《月轮》刚刚推出之时，它的封面彩稿和人设就吸引了不少玩家的注目。虽然在华美程度上不及小岛，但硬



朗的线条笔触、对比强烈的用色还是将各个角色自身的特点都勾勒了出来。这位画师就是藤田和子（现改名为“藤田香”），一位名不见经传的年轻女性插画家。

与其他已成大家的画师相比，藤田香拿得出手的作品并不多。尽管2001年便担任了《月轮》的人设工作，却并未能打响她的知名度。目前尚在发展阶段的她，最著名的代表作就是Konami公司于2007年发售的游戏《幻想水浒传V》了吧，藤田香应邀担任了其中大部分人物的设计工作。而随着2007年游戏的热销，藤田香精美的画技也逐渐被游戏爱好者所知晓，而她的名号也逐渐在业界所传播开来。

小畑健

小畑健是大家都非常熟悉的漫画家了，隶属集英社旗下的他曾创作过不少脍炙人口的大热之作，例如《棋魂》、《人形草纸·傀儡师左近》、《蓝龙RalΩGrad》等。



2008年，IGA公布了两款《恶魔城》新作，一款依旧是延续2D卷轴动作游戏传统的《被掠夺的刻印》，而另一款则是由小畑健担任人设的3D对战《审判》。《审判》简单来说就是一款人气角色乱斗性质的游戏，其中出现了许多玩家们相当熟悉的角色，例如现在已经公布了的西蒙、阿鲁卡多和玛丽亚。而小畑健作为本作的人设师，自然要将这些经典角色的形象进行再创作，但由于这些再创作的形象与早先小岛文美的人设相差甚远，故玩家对此也都是褒贬不一。

IGA选择小畑健是出于两个方面原因的考虑，首选他希望所有角色的形象都能发生一些改变，也就是打破小岛人设对玩家思维的禁锢；其次，新人设要有哥特要素，小畑健的画风恰好符合这一点。正好制作小组中有位成员以前曾是小畑健的助手，在他的牵线搭桥下，最终把这件事定了下来。那么小畑健是否将会成为续小岛文美之后“《恶魔城》系列”第2位御用画师，就让我们拭目以待吧。

广冈政树

出生于1973年的广冈政树2002年10月之前曾在某家游戏公司就职，随后原因不明地退社，选择成为了一名自由插画家。在IGA为新作《被掠夺的刻印》筛选画师时，这位才华横溢的年轻俊杰便映入了他的眼帘。

广冈政树从2001年起便参与了不少游戏的制作工作，例如世嘉公司的“《三国志大战》系列”、《阿瓦隆之键》等，还曾为《怪物猎人》小说版等文字类书籍绘制插图。他的画风凌厉飘逸，笔下的少女妩媚中透露着刚毅帅气，恰好《被掠夺的刻印》也是“《恶魔城》系列”正史中首部以女性作为主角的作品，广冈政树设计出的夏诺娅的造型无论是外貌还是气质都很吻合《恶魔城》的特色，故也受到了游戏玩家们的一致好评。



天使之音——山根美智留

山根美智留1963年出生于日本香川县，是著名的游戏音乐作曲家。

1987年，山根女士进入了著名的游戏软件公司Konami，在位于神户港岛的Konami大厦工作。开始时，她负责MSX及Gameboy软件的音效制作，不过到1990年前后则转而负责街机游戏的音效制作。她与同年入职的ケンケン中岛一起负责制作的《出现了！！兵蜂》的音乐受到了玩家的一致好评，而她的名号也因此得以打响。当时，她用的笔名是"chiruchiru山根"。

1993年前后，她从Konami神户分公司调到了东京分公司。



↑山根女士在自己的办公桌前创作乐曲。

此后，随着Konami公司名称变更及结构调整，她现在是Konami Digital Entertainment的员工。2006年8月23日，山根美智留作为特别嘉宾参加了于德国莱比锡召开的游戏交响乐演奏会，并亲自用大键琴演奏了她自己所做的"《恶魔城》系列"名曲《木雕变奏曲》。

国内玩家开始记住山根女士的名字，正是从《月下的夜想曲》开始的。

其实"《恶魔城》系列"向来很重视音乐，山根美智留的前辈山下绢代为元祖《恶魔城》所谱写的众多背景音乐至今仍为Fans所津津乐道。《Vampire Killer》、《Blood Tears》等曲目令人过耳不忘，随时都能哼上两句。在FC、SFC和GB系掌机时代，Konami还多次在《恶魔城》的游戏卡带搭载特制的音乐芯片来提高音乐的表现力。PC-E更是因为使用光盘媒体CD音源而受到玩家的一致好评。

山根美智留接手《恶魔城》的音乐后，可以说完全继承了众前辈的精神。《月下的夜想曲》中的众多BGM可以说每一首都很出众，《木雕变奏曲》、《失落的彩画》等部分曲目更可以说是经典中的经典。山根美智留的作曲风格让人感觉已经摆脱了游戏音乐的范畴，悠扬的部分让人觉得仿佛听到了天籁，跟随音乐进入了一个幻想的空间；到了紧张的段落，激昂的曲调立刻调动起每一寸神经，心跳仿佛也在随着乐曲的节奏不断加速。如同交响组曲般的众多BGM呼应着游戏的标题《月下的夜想曲》，把玩家带进了那个吸血鬼的世界中——这正是山根美智留最让人敬佩的地方。

《月下夜想曲》之后，山根美智留在《恶魔城》的新作中仍然担任着主要作曲的职务，在PS2版《无罪的叹息》、NDS版《晓月的圆舞曲》等多部作品中又创作了不少脍炙人口的作品。除此之外，Konami的"《幻想水浒传》系列"及PS2版另类动作游戏《OZ》中也可以听到山根女士所谱写的动听旋律。

游戏音乐界的黑珍珠——辛西亚·哈瑞尔

"我是风，我不知道是否还能如常般继续，一切都必须终结。再见了朋友，当你看见太阳或感觉到风的时候，请想起我。我是风我是阳光，总有一天我们会和而为一。"

——节选自《月下的夜想曲》主题曲《我是风》

《月下的夜想曲》是"《恶魔城》系列"中惟一一部拥有主题曲的作品，当玩家和阿鲁卡多一起亲手将父亲德拉古拉伯爵的灵魂再度封印之后，耳畔边缓缓响起这首婉转悠扬的乐曲，仿佛是阿鲁卡多内心独白般的歌词再度唤起人们对这位贵公子的身世命运唏嘘不已，配合辛西亚·哈瑞尔空灵沧桑的嗓音和萨克斯风的配乐，宛如一阵轻风，轻轻拂去玩家心头的疲倦，仅留下淡淡的哀伤供人回味。

《我是风》为《月下的夜想曲》画上了完美的句号，这首落幕曲也是全世界游戏音乐爱好者们口中传诵的经典，其中的功劳自然当归属于负责作词作曲的山根美智留和负责演唱的辛西亚·哈瑞尔。

辛西亚·哈瑞尔是隶属于Konami公司旗下的一位黑人歌手，关于她的履历生平资料一概为零，实际上她也只为Konami演唱过2首游戏主题曲，分别是1997年《恶魔城 月下的夜想曲》的主题曲《我是风》，和2004年《潜龙碟影3：食蛇者》的主题曲《食蛇者》，除此之外鲜有作品问世。但这两首歌都称得上是游戏主题歌中的不朽神曲，《食蛇者》还曾获得2005年8月游戏开发者会议上由游戏音乐传播协会评定的"年度最佳原创歌曲奖"。

辛西亚·哈瑞尔就如同是游戏音乐界的一颗黑珍珠，在不经意间绽放着迷人的光芒，你无法预计她会在何时推出下一部作品，但可以预料到的是，那将会是另一个不亚于《我是风》和《食蛇者》的惊喜。



辛西亚·哈瑞尔

Konami矩形波俱乐部

上世纪80年代后期，不少游戏公司都拥有自己的专业音乐作曲团队来为旗下的游戏配曲，例如TAITO的“ZUNTATA”、世嘉的“S.S.T.BAND”、Falcom的“J.D.K.BAND”等等，在这种大潮流趋势之下，当时隶属于Konami旗下的音乐制作人古川龙也、森本由利、和船桥淳三人便成立了“Konami矩形波俱乐部”，由古川龙也担任领导者。

“Konami矩形波俱乐部”在创建后的十几年里网罗了数十位音乐制作人，所以Konami的游戏音乐CD中“作曲者”一项很长时间内都被统一写成了“Konami矩形波俱乐部”。但实际上长期参与创作活动的只有古川龙也、深见成一、Nazo2铃木、森本由利和船桥淳等人，其他音乐职员都仅仅是挂名而已。

上世纪90年代初正值“Konami矩形波俱乐部”的辉煌时期，那段时间里有不少“矩形波”创作的游戏音乐被日本相关游戏杂志列为“名曲”，特别是1990年3月发售的《GradiusIII》甚至打入了日本ORICON排行榜（日本最具权威的音乐唱片销售排行榜，根据唱片的销售量进行排名）第26位，这在当时是游戏音乐取得的最好销售成绩，《GradiusIII》因此也成为游戏音乐界一段佳话。伴随着“Konami矩形波俱乐部”的佳绩不断，全世界游戏玩家群中开始出现他们的忠实拥护者，在有“矩形波”参加的LIVE公演中，几乎是场场爆满。1990年11月，“矩形波”推出首张同名原创专辑《矩形波俱乐部》，毫无悬念地热卖，随后1993年11月26日又发售了第2张原创专辑《HOPE》，这2张专辑在现今都属于极具珍藏价值的贵重品，在日本yahoo拍卖网站上甚至会被炒至上万日元以上的价格。

然而令人感到悲伤的是，“Konami矩形波俱乐部”并没能摆脱“盛极必衰”的厄运，从1993年起，内部成员便开始频繁变动，尽管引进了不少新鲜血液，但由于团队内作曲人自身知名度和游戏音乐地位的提升，“矩形波”这一称号逐渐难以笼罩旗下成员的夺目光华，终于迫使Konami从1995年起在其发行的游戏音乐CD中取消“Konami矩形波俱乐部”这一笼统代号，恢复使用作曲者的本名（或笔名）。此时的“Konami矩形波俱乐部”已经是名存实亡。而随着2003年，最初组创人员古川龙也的退社，红极一时的“Konami矩形波俱乐部”便正式宣布解散了。

不可否认的是，在过往的十几年里，“Konami矩形波俱乐部”为游戏





玩家们带来了无数的经典旋律，当《沙罗曼蛇》、《魂斗罗》、《恶魔城》等游戏的音乐响起之时，相信玩过这些游戏的老玩家们都会会心一笑，跟着哼唱起来，这就是“Konami矩形波俱乐部”的最大魅力，也是留给玩家们最美好、最弥足珍贵的回忆。

“Konami矩形波俱乐部”历史：

- 1987年3月 古川龙也、森本由利、和船桥淳三人建立了“Konami矩形波俱乐部”。
- 1990年 《GradiusIII》打入Oricon排行榜第26位。
- 1990年11月 原创专辑《矩形波俱乐部 》发售。
- 1992年6月 《SOUND LOCOMOTIVE》发售。
- 1993年 成员变更宣言。
- 1993年11月 第2张原创专辑《HOPE》发售。
- 1995年 专辑开始统一列出单独的作曲者，从这以后“Konami矩形波俱乐部”的名字开始从Konami的专辑上消失。
- 1996年11月 SEGA S.S.T.Band原成员并木晃一和古川龙也合作发行专辑《POLICENAUTS F/N》。
- 1997年12月 “Konami矩形波俱乐部”精选集《矩形波俱乐部&Konami矩形波俱乐部BEST vol.1》发售。
- 1998年9月 “Konami矩形波俱乐部”精选集《矩形波俱乐部&Konami矩形波俱乐部BEST vol.2》发售。
- 2003年1月 古川龙也从Konami退社，“Konami矩形波俱乐部”正式解散。

悪魔城画廊

Castlevania














喵喵怪盗团制作，请勿盗卖

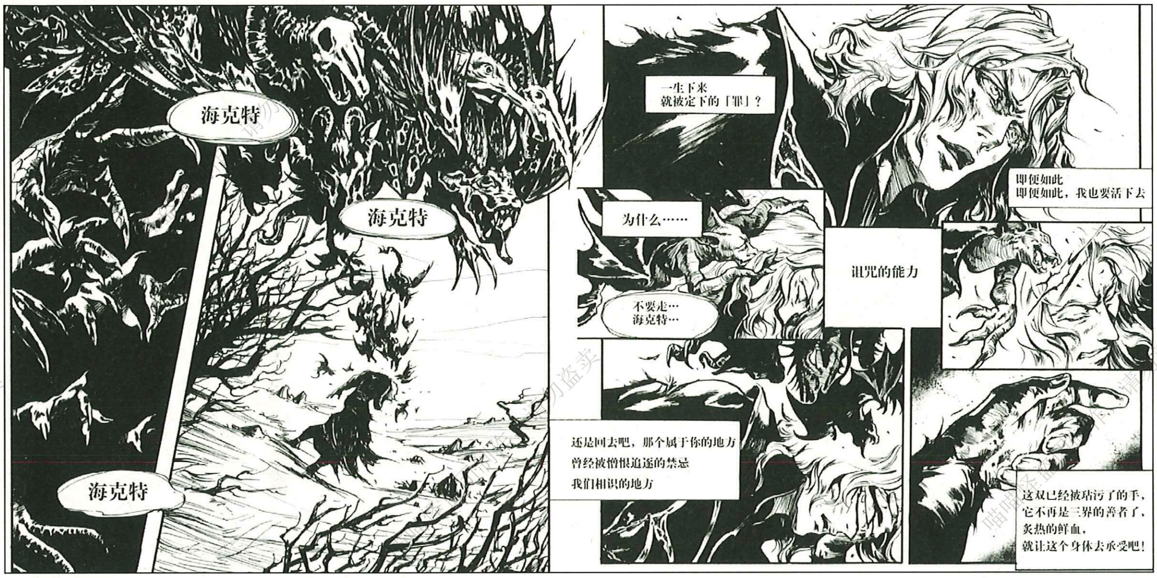


喵喵怪盗团制作




Ayami.K
05. Dec.

暗黑的诅咒



① ②
③ ④



喵喵怪盗团制作，请勿盗卖



① ②
③ ④



喵喵怪盗团制作，请勿盗卖


你们并没有罪过
什么人
这里除了我
还有人在？
没有人追来
不过这个身体也已经
没有知觉了——
只为了这样的事情
就被…？
如果认为我的粮食
就是人类的生命
那便是理解错了
我消失的时候
也就是人类灭亡的
时刻…
这是哪里——
你已经背叛我到这样的程
度了
还在欺骗我……
虽然我也很想赦免你的罪
毕竟我对你也是很珍惜
你本是我不想失去的啊
……
还是痛快除掉那个
背叛您的家伙吧！
对于他背叛的事
我表示遗憾…


相对的
我从现在开始将比以前
更加忠诚得服从于您
…不是冥界吗…
从土里长出这样的花
我还是第一次见到…
是谁让你开放的呢…
什么…那是…
您没有受什么伤吧？
人类真的是很善变
的哟…
还活着吗？
我竟然还没有死去…
主人的行为还真是有风度啊
不过我也不是太差哟。
我并不否定你对大人
的忠诚…
你的不义和背叛
真是连我都不可原谅哟

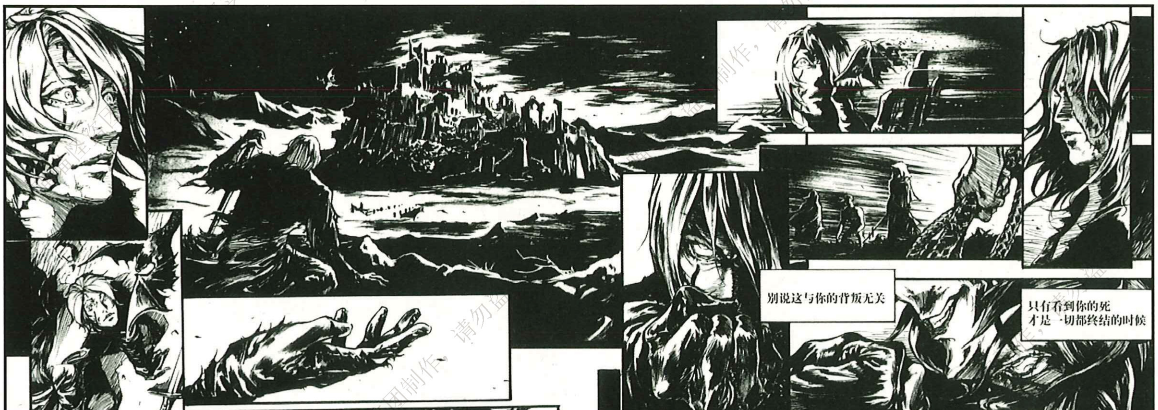
① ②
③ ④


烦恼的海克特
这个烦恼是你自己的意志
还是背叛的意志呢？
就让我来引导你
走向背叛的归结吧…！
不需要你的帮忙
回去之后
我会让你吃这窝囊废
的肉哟
真是令人
感激呀…
但是，如果你输了，
可就丢尽颜面了呢
——
说得也是…

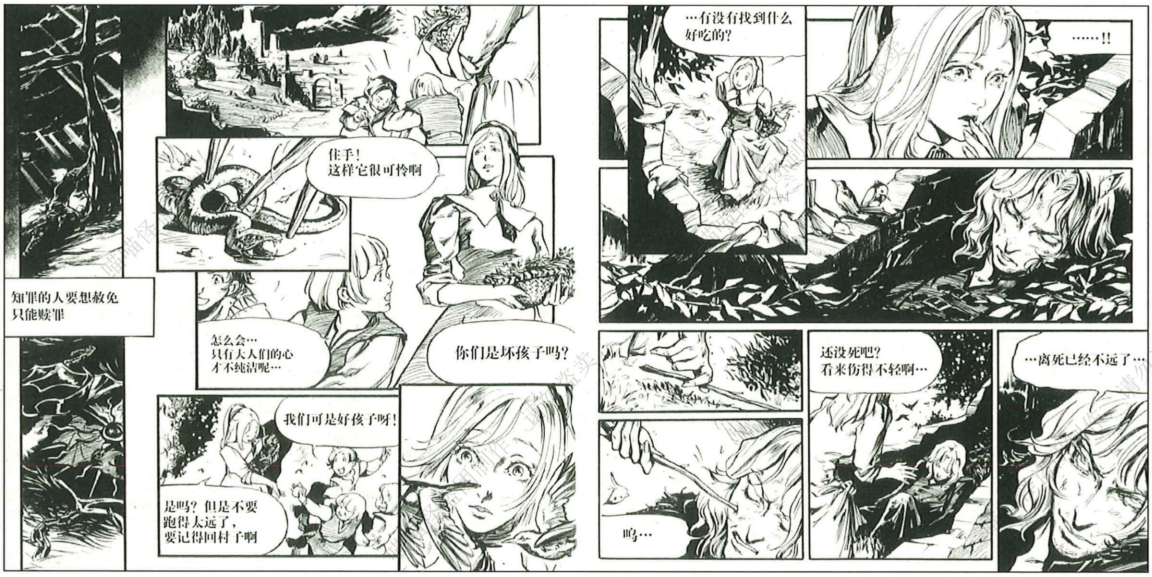

……



①②
③④



喵喵怪盗团制作，请勿盗卖



① ②

③ ④



喵喵怪盗团制作，请勿盗卖





①②
③④





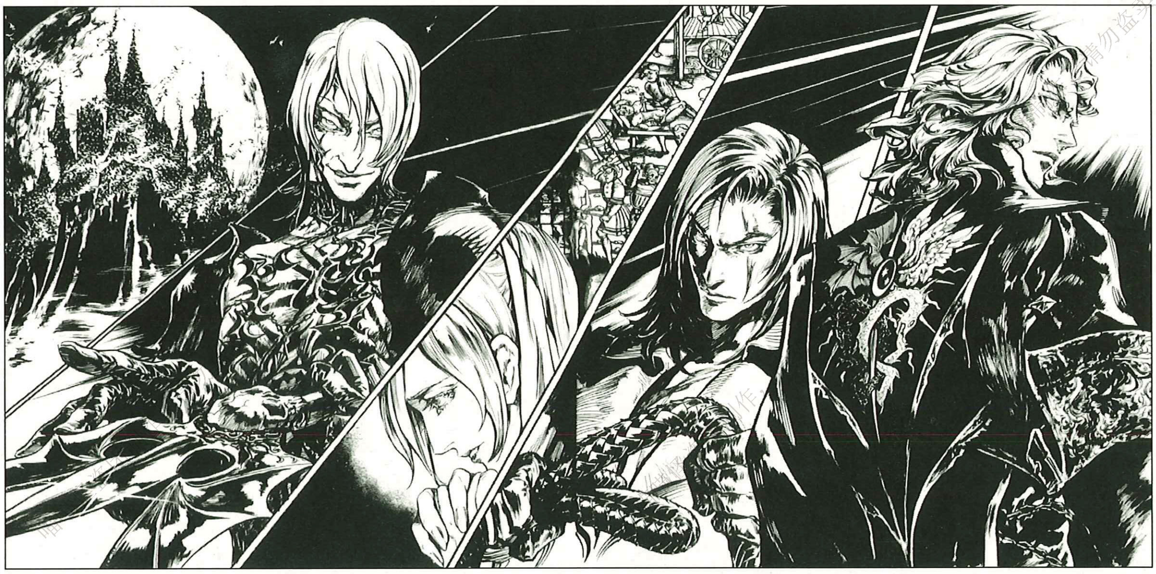
喵喵怪盗团制作，请勿盗卖



① ②
③ ④



喵喵怪盗团制作，请勿盗卖



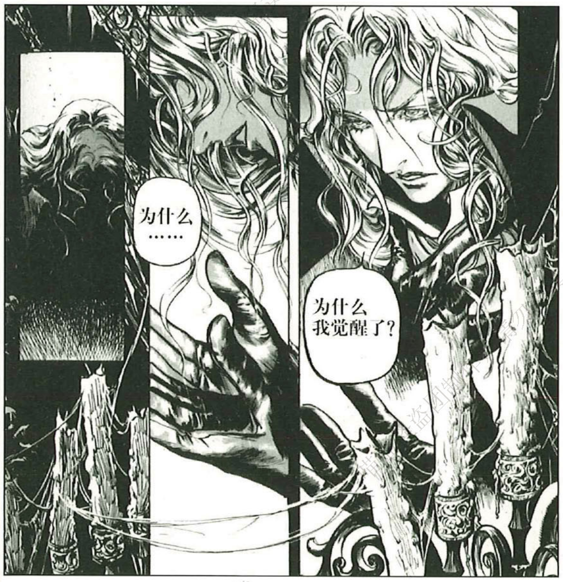
喵喵怪盗团制作，请勿盗卖

月下的夜想曲



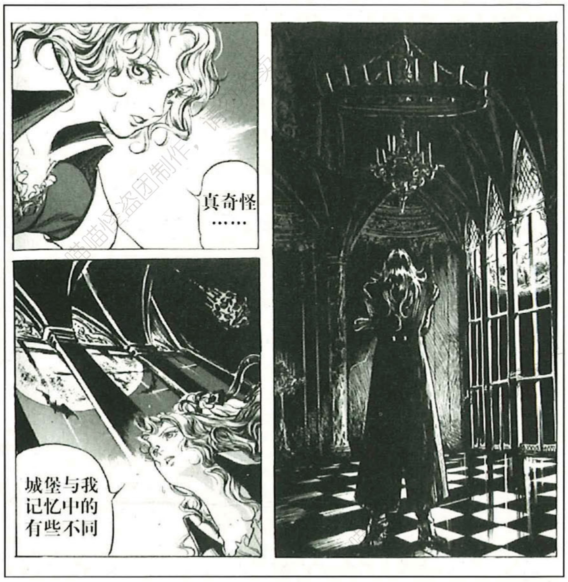


①②
③④



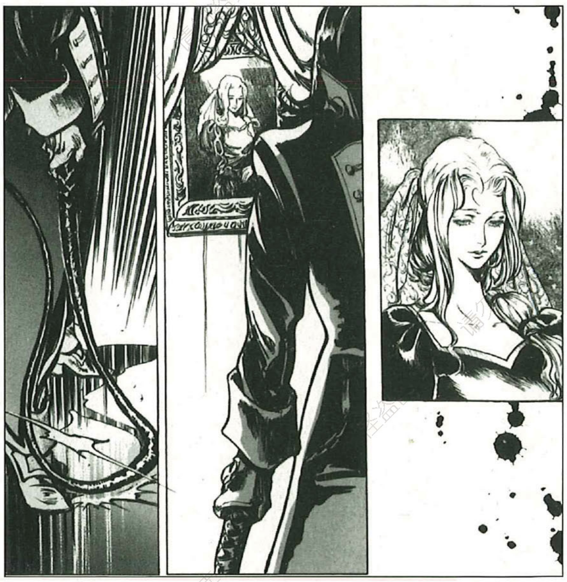


喵喵怪盗团制作，请勿盗卖





①　②
③　④





喵喵怪盗团制作，请勿盗卖



光盘中收录了《恶魔城》官方出品的
全27张专辑的MP3版本，
请于电脑中欣赏。



ACG STUDIO 动漫游工作室

ISBN 7-89476-072-2
9 787894 760722 >
本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN-978-7-89476-072-2
恶魔城光盘定价：28元 (DVD+手册)